Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-
ISSN 0947-7810
COMPUTEC VERLAG 2/98

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM & Mag

DM 9,90 mit CD-ROM



Traumhafte Grafik

Freespace

Weltraum-Epos vom Descent-Team

Alles für den Lara Croft-Fan

Tomb Raider 2

Die offizielle Demoversion und 12 Seiten Tips & Tricks

MIT CD-ROM

HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

F1 RACING SIMULATION
EXKLUSIV: Mit Schumis Ferrari in Monza

ARMORED FIST 2
EXKLUSIV: NovaLogics Panzerschlacht

TOMB RAIDER 2
ERSTMALIG: Der Venedig-Level spielbar

+ 14 WEITERE DEMOS
u. a. Pandemonium 2, Incoming, Dark Reign, Akte Europa, Frogger, Manx TT

+ 21 PATCHES
u. a. NBA Live 98, Uprising

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

486 • MAUS • CD-ROM

48 SEITEN TIPS & TRICKS MIT FASTFINDER: Jedi Knight, Age of Empires, NBA Live 98 und MI3. **HARDWARE:** Monitore und Controller im Vergleich





WHATS UP?

Richtig oder falsch?

„Die meisten PC-Spiele erscheinen ganz kurz vor Weihnachten."

Verkehrte Welt: Das Oktoberfest findet im September statt, und das „Weihnachtsgeschäft" verlagert sich immer mehr in den November. *Tomb Raider 2*, *Blade Runner*, *Monkey Island 3*, F1 *Racing Simulation*, *Lands of Lore 2*, *FIFA 98*, *Age of Empires* und *NBA Live 98* sind nur einige der vielen Top-Titel dieser Jahresend-Rallye, bei der man sich wirklich fragen muß: Wer soll das bitte alles kaufen? Und vor allem spielen? Mit drei, vier dieser Programme sind Sie auf Monate hinaus ausgelastet. Schon ist bei vielen Herstellern großes Wehklagen angesagt, weil vermeintliche Mega-Hits in der Masse der Neuerscheinungen untergehen. Bis auf Nachzügler wie *Wing Commander: Prophecy* und *Red Baron 2* (siehe Tests in dieser Ausgabe) wurden alle anderen wichtigen Hoffnungsträger (*StarCraft*, *Deathtrap Dungeon*, *Populous 3*, *Falcon 4.0*, *Anno 1602*, *Half-Life*, *Forsaken* usw.) auf 1998 verschoben. Das dokumentieren auch die Heftumfänge der PC Games, die wir natürlich an das vorhandene Preview- und Review-Material anpassen.

„PC Games hat sich von Markus Krichel getrennt."

Seit der Ausgabe 1/98 ist US-Korrespondent Markus Krichel (der von Denver/Colorado aus seine Aktivitäten koordiniert hat) nicht mehr für die Vor-Ort-Berichterstattung zuständig. Stattdessen wollen wir in den nächsten Monaten unsere Präsenz ins Herz der amerikanischen Spiele-Industrie, nämlich nach Kalifornien, verlagern und uns verstärkt direkt bei den Herstellern informieren. Der Wegfall der Video-Reportagen hat seinen Grund in der vorweihnachtlichen Demo-Flut; da ein Großteil der Leser spielbares Material einem Film mit eher kurzfristigem Reiz vorzieht, haben wir uns einstimmig zugunsten aktueller Software entschieden. (Nicht nur) zu diesem Thema ist Ihre Meinung gefragt: Schreiben Sie uns – wir werden uns da ganz nach Ihren Wünschen richten.

„Auf der Cover-CD-ROM der PC Games sind immer die aktuellsten Demo-Versionen der besten PC-Spiele – oft genug exklusiv."

Die aktuelle Silberscheibe wartet mit spielbaren Kostbarkeiten wie *Tomb Raider 2*, *F1 Racing Simulation* und *Armored Fist 2* auf. Außerdem im Sortiment: *Pandemonium 2*, *Dark Reign* und *Demonworld*.

„Wenn ich mir die PC Games Plus (Magazin inklusive Vollversion) kaufe, dann verpasse ich ja all die spielbaren Demos, die nützlichen Patches und die wahnwitzigen Lesereinsendungen."

Die PC Games Plus bietet für DM 19,80 zusätzlich (!) zur Vollversions-CD noch die reguläre, komplette PC Games-Cover-CD-ROM! Sie haben also die Wahl: Falls Sie sich in einem Monat für die Vollversion eines bestimmten Spiels interessieren, können Sie ruhigen Gewissens zur Plus-Variante greifen.

Viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC Games-Team



INHALT

RUBRIKEN

PREVIEW

REVIEW

Kann sich Origin nach dem letzten Epos noch steigern? Die üblichen Verbesserungen der Grafik dürften nicht reichen, um an die Erfolge der Vorgänger anzuknüpfen oder dem Überraschungserfolg I-War Paroli zu bieten. Ob Prophecy sowohl Leinwandatmosphäre als auch Action bieten kann, erfahren Sie ab Seite 74.

WING COMMANDER 5: PROPHECY

74

SPECIAL

TIPS & TRICKS

HARDWARE

CD-ROM

Auf der PC Games mit CD-ROM finden Sie Demoversionen aktuellster Spiele sowie zahlreiche Bugfixes und Specials. Auf der PC Games PLUS finden Sie neben dieser CD-ROM die Vollversion von Der Planer 2. Die Booklets finden Sie unter den CDs, die Backlays befinden sich hinter dem Tips & Tricks-Teil auf den Seiten 211 und 212.

Demos

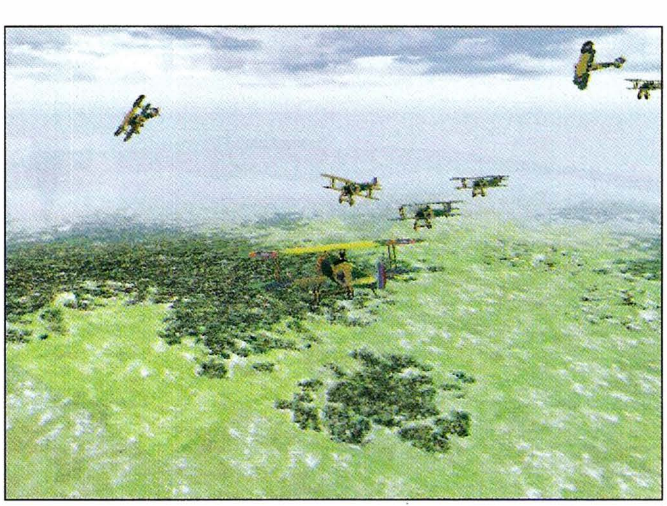
Actua Soccer 2 • Akte Europa • Armored Fist 2 • Dark Reign • Demonworld • Dreams • F1 Racing Simulation • Frogger • Grand Theft Auto • Grand Theft Auto (3Dfx-Demo) • Incoming • Manx TT Super Bike • Pandemonium 2 • The Golf Pro • Tomb Raider 2 • World Wide Rally • Youngblood

Bugfixes

Anstoss 2 V1.5 (deu) • Bleifuss Fun 3Dfx-Patch (deu) • Chasm The Rift V1.04 (eng) • Demonworld V1.12 (deu) • Extreme Assault V1.21 (deu) • F1 Manager Professional V1.01 (deu, DOS) • F1 Manager Professional V1.01 (deu, Win95) • Fallout V1.1 (eng, Win95) • G-Police Cyrix-Fix (eng) • Incubation V1.02 (deu) • International Rally Championship Cyrix-Patch (deu) • Madden NFL V1.1 (eng) • NBA Live 98 V1.1 (eng) • Panzer General 3D Patch#1 (deu) • POD Sound Patcher (deu) • Riven V1.02 (eng) • Sid Meier's Gettysburg Patch#2 (deu) • Starfleet Academy V1.15 (eng) • Subculture 3Dfx-Patch (eng) • Subculture V1.16 (eng) • Uprising V1.04 (eng)

Specials

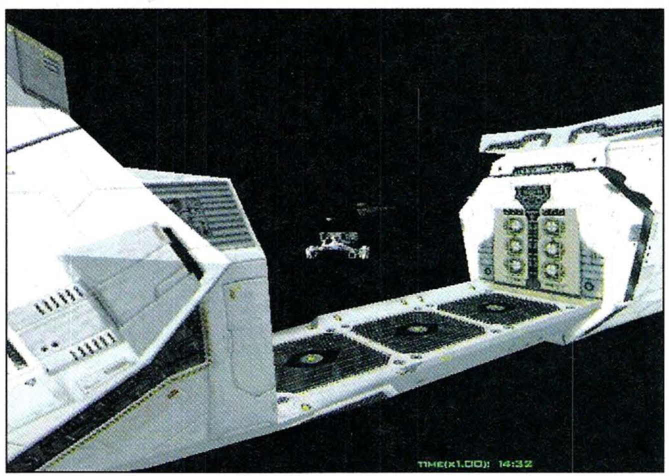
3Dfx Direct 3D Treiber V2.13 • Direct-X 5.0 • Glide Treiber V2.43 • Meridian 59 Zugangssoftware • Shiny Benchmark • Virtua Fighter 2 – Screensaver • Spielstände für Monkey Island 3



122

RED BARON 2

Einige Jahre Verspätung machten die Flugsimulation Red Baron 2 bereits im Vorfeld populärer als so manches längst käufliche Produkt. Obwohl die Software eigentlich auf einer veralteten Grafik-Engine basiert, kann sie sich dank anderer Qualitäten problemlos an die Spitze des Genres setzen.



26

FREESPACE

Mit Descent machte sich Parallax Software einen Namen, seitdem wurde hinter verschlossenen Türen an einem Geheimprojekt gearbeitet. PC Games durfte einen ersten Blick auf das neue 3D-Actionspiel werfen, das die Schönheit alter Wing Commander-Versionen auferstehen läßt.



94

LORDS OF MAGIC

Sechs Spieler im Netz, 24 Heldenklassen, über 100 verschiedene Einheiten und 160 Zaubersprüche – dies sind nur wenige Details des neuen Fantasyspiels von Sierra. Der Kampf um Frieden in einem Land voller Chaos ist ein Epos der Superlative, das die Konkurrenztitel verblassen läßt.



3D-Action Arcade-Action



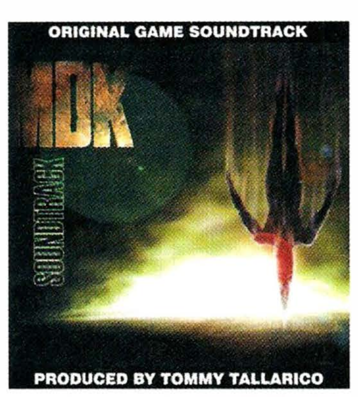
Oliver Menne schreibt über den Teufelskreis Hardware

Warum dürfen Herr Klima, Mr. Blair und Monsieur Jospin jedes Spiel ihrer Wahl kaufen, Herr Kohl muß hingegen auf einige Titel verzichten, weil sie in Deutschland indiziert sind? Im Ausland gibt es noch keine Institution, die entscheidet, ob ein Spiel jugendgefährend ist. Es werden lediglich Altersempfehlungen ausgesprochen – auf freiwilliger Basis. Mit **Verkaufsverboten oder gar Beschlagnahmungen** hat die Industrie nur in Deutschland zu kämpfen. Die berechtigte Frage muß also lauten, wie die weitere Vorgehensweise in einem vereinten Europa aussieht? Wenn man sein Auto problemlos in Italien versichern kann und Gesetze länderübergreifend verabschiedet werden, **was passiert dann mit der BPjS?** Müssen sich alle anderen Nationen auch im Bereich des Jugendschutzes so engagieren, wie wir es momentan tun? Kaum vorstellbar, daß sich alle Mitglieder der Europäischen Gemeinschaft nach einem Ausreißer richten werden. Aufgrund der angestrebten einheitlichen Währung wird es in Zukunft noch einfacher sein, Spiele im Ausland zu bestellen. Durch die Fortführung der aktuellen Politik wird also nur der Markt für Grauimporte gestärkt. Deutsche Händler und Publisher müssen mit starken Umsatzeinbußen rechnen – außer es werden Routinen entwickelt, die internationale Spiele auf deutschen Rechnern unspielbar machen. Selbst wenn ein solches System programmiert würde, wäre es nur eine Frage der Zeit, bis findige Hacker einen Weg zur Umgehung dieser Problematik entdecken und binnen weniger Tage über das Internet verbreiten.
Noch sind wir ein paar Schritte von der endgültigen Realisierung eines vereinten Europas entfernt, aber über diesen Punkt sollte man sich schon einmal **im Vorfeld Gedanken machen**.

Soundtrack

Tallarico und Hülsbeck

In Musikfachgeschäften ist nun ein Soundtrack zu *MDK* erhältlich. Auf dem Silberling befinden sich vornehmlich Stücke, die im Spiel nicht verwendet und von Tommy Tallarico noch einmal neu produziert wurden. Auch der deutsche Soundmeister Chris Hülsbeck steuerte einen Trance-Remix bei. Erscheinen wird der *Original Game Soundtrack* unter dem Label SynSoniq Records.



In Musikfachgeschäften erhältlich: der Soundtrack zu MDK.

MechWarrior

Aus Teil 3 wird Teil 4

Verwirrung um *MechWarrior*. Der Lizenzeigentümer FASA Corporation betraute MicroProse mit der Fortsetzung der Serie, letztlich entwickelt – oder besser entwickelte – FASA Interactive aber *MechWarrior 3*. Aus diesem Projekt wird jetzt allerdings *MechWarrior 4*. Der auf diese Weise frei gewordene dritte Teil wird nun von MicroProse in Zusammenarbeit mit Zipper Interactive (zuständig für die Engine) und FASA Interactive (Hintergrundgeschichte) umgesetzt. Grund für diese kurzfristigen Änderungen könnte die Kündigung von Timothy Gerritsen sein. Er war der zuständige Producer von *MechWarrior 3*.



Aus drei mach vier: Verwirrspiel um MechWarrior.

Urban Assault

Namensänderung

Erinnern Sie sich an unseren Messebericht von der E3 aus dem Jahr 1996? Das von der deutschen Firma Terratools entwickelte *Your Personal Amok* sollte damals von Warner Interactive veröffentlicht werden. 1997 fand man das gleiche Spiel unter dem Titel *Anarchy* am Stand von Microsoft. Jetzt gibt es die dritte Namensänderung, das Actionspiel mit Strategie-Elementen soll nun *Urban Assault* heißen und Anfang 1998 auf den Markt kommen. Außerdem kündigt Microsoft für dieses Jahr die Ballerorgie *Outwars* an. Als Mitglied einer intergalaktischen Söldnertruppe kämpfen Sie gegen gefährliche Insekten-Wesen.

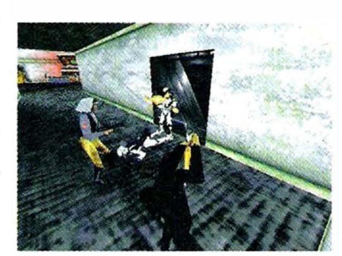


Die dritte Titeländerung: Anarchy heißt jetzt Urban Assault.

Jedi Knight

Zusatzdisk: Mysteries of Sith

LucasArts veröffentlichte neue Screenshots von *Mysteries of Sith*. Alle Einzelheiten und Fakten konnten wir Ihnen schon in unserer Reportage in der Ausgabe 1/98 enthüllen. Die Bilder zeigen, daß LucasArts enorme Fortschritte in der Entwicklung gemacht hat, bis zur Veröffentlichung sollte es nicht mehr lange dauern.



In Jedi Knight: Mysteries of Sith wird es zahlreiche neue Charaktere geben.



Mara Jade wird neben Kyle Katarn die neue Hauptdarstellerin.

Resident Evil

Mehr als 200 Millionen Dollar Umsatz

Laut Capcom hat *Resident Evil* mehr als 200 Millionen Dollar Umsatz generiert. Die PC- und Konsolenversionen haben sich weltweit mehr als vier Millionen mal verkauft, eine deutsche Produktionsgesellschaft hat sogar mittlerweile die Filmrechte erworben. Alan McElroy, der schon das Drehbuch zu *Spawn* lieferte, arbeitet momentan an einem Script.

Adventure & Rollenspiel

Thomas Borovskis über Planwirtschaft

Die **freie Marktwirtschaft** ist schon etwas feines. Stark vereinfacht geht das so: Die Firma A bietet irgendein neues Produkt an, das sich glänzend verkauft – und schon werden den Konkurrenten B und C auf den Plan gerufen. Um dem anderen die Kunden wegzuschnappen, bieten B und C die gleiche Leistung ein bißchen billiger an. A senkt seinerseits die Preise – üblicherweise noch unter das Niveau von B und C. Diese **Preisspirale** dreht sich nun immer weiter, bis keiner von den dreien mehr Gewinne macht oder einige Pleite gehen. Ich finde dieses System wirklich klasse! Etwas Kundenfreundlicheres man sich gar nicht vorstellen: Je mehr Anbieter es gibt, umso **billiger wird das Produkt** und umso **besser ist auch seine Qualität**. Wer den Preisverfall am Hardwaremarkt verfolgt, weiß, worauf ich hinauswill. So schön das System der freien Märkte auch sein mag – haben Sie eigentlich schon einmal darüber nachgedacht, wenn es etwa auf dem Sektor der Computerspiele völlig anders wäre? Eine Art **„freiwillige Planwirtschaft"** vielleicht? Statt 10 verschiedene Echtzeit-Strategiespiele gleichzeitig zu entwickeln, die sich am Schluß doch nur in winzigen Details unterscheiden, könnten die Hersteller Ihre Entwicklungspower zusammenlegen, um gemeinsam ein viel, viel genialeres Spiel auf die Beine zu stellen. Ein Spiel, das die **Coolness von C&C** hat, die **Grafik von Age of Empires**, die **KI von Dark Reign** und die Einheitenvielfalt von **Total Annihilation** vielleicht? Doch welchen Grund sollte es für einen solchen Mega-Entwickler noch geben, sein „Mega-C&C" immer weiter zu verbessern – wenn der Kunde ohnehin keine Alternative dazu hat? So gesehen ist es gar nicht schlecht, daß sich manche Spiele gleichen wie ein Ei dem anderen...

Final Fantasy VII

Eidos erwirbt Rechte für PC-Konvertierung

Only on Playstation? Ja von wegen! Wie der bekannte Spielehersteller Eidos Interactive verlauten ließ, hat er sich die exklusiven Veröffentlichungsrechte für eine PC-Version von *Final Fantasy VII* sichern können. Die Konvertierung des in Japan meistverkauften Playstation-Rollenspiels soll Mitte 1998 auf drei CD-ROMs erscheinen. Das grafisch aufwendige Programm baut auf Nippon-typische Comic-Charaktere und enthält Hunderte von vorgerenderten Landschaften. Der Spieler führt dabei Echtzeit-Kämpfe und erforscht riesige Gebiete und Gebäudekomplexe.

The Lady, the Mage and the Knight

Arbeiten laufen auch Hochtouren

Die Firma Attic werkelt derzeit angestrengt an der Fertigstellung ihres *DSA 3*-Nachfolgers *The Lady, the Mage and the Knight*. *LMK*, wie das neue Rollenspiel in Kurzform heißen wird, spielt im Zeitalter der aventurischen Magierkriege – also rund 400 Jahre vor der Nordlandtrilogie. Schon in Kürze soll eine Demoversion des Echtzeit-Kampfsystems verfügbar sein, das in Grundzügen übrigens stark an Blizzards *Diablo* erinnern soll. Wir geloben, wie immer am Ball zu bleiben, und werden Sie schon in der nächsten Ausgabe mit zahlreichen Spieldetails und neuen Screenshots bedienen können.



Die DSA 3-Schöpfer von Attic wollen ihr nächstes Projekt „LMK" schon im Frühjahr vollendet haben.

In aller Kürze

+++ An alle Leser, die schon sehnsüchtig auf das Review des Endzeit-RPGs *Fallout* warten: Da derzeit noch an einer speziellen deutschen Version gebastelt wird, haben wir den Test auf die Ausgabe 3/98 (voraussichtlich) verschoben. +++ Massendemonstration in *Ultima Online*: Um bestimmte Änderungen im Spielablauf zu erzwingen, entschlossen sich rund 250 verärgerte Kunden zu einer ungewöhnlichen Massendemonstration. Die Spieler entkleideten ihre Charaktere und versammelten sich nackt vor der Residenz des Avatars. +++ Der französische Hersteller Cryo Interactive bezeichnet sein Grafikadventure *Atlantis* selbst als das in Deutschland erfolgreichste Adventure 1997. Angesichts der spielerisch hervorragenden Konkurrenten (*Blade Runner*, *Floyd* oder *Monkey Island 3*) darf das wohl bezweifelt werden. +++

Die verrückten Abenteuer des Larry Laffer

Schmuddel-Roman um Polyester-Protagonisten

„Ihr Stöhnen, Schreien, Wimmern, Brüllen und Jauchzen hallte so laut durch den Raum, daß Larry peinlich berührt von einem Bein auf das andere trat (...). Man konnte Vicky mit Sicherheit auf dem ganzen Schiff hören! Ihre lautstarken Lustbezeugungen wurden immer durchdringender, bis man schließlich das Gefühl hatte..." – tja, welches süße Gefühl durchlebte die liebe Vicky da wohl? Im neuen Larry-Roman, der jetzt für 12,90 Mark im Bastei Lübbe-Verlag erhältlich ist, können Sie es selbst nachlesen. Das neue Taschenbuch zum siebten Teil der erfolgreichen Adventure-Serie beschreibt auf rund 280 Seiten, was Larry Laffer auf seiner *Yacht nach Liebe* so alles erlebt. Die Schilderungen des Autors Steve Whitton folgen in groben Zügen der Spielstory, wurden an bestimmten Stellen aber um neue Gags erweitert. (ISBN-Nummer 3-404-13928-3).



Simulationen & Flugsimulationen

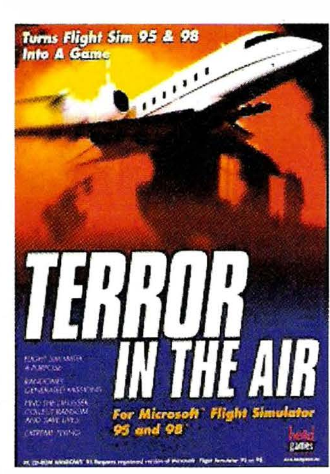
Harald Wagner baut sich seine Spiele selbst

Wer hat sich noch nicht über den zu geringen Munitionsvorrat gängiger Flugzeugtypen geärgert? Oder über die Schikane des Formel 1-Rings in Monza, von der man jedesmal aufs neue überrascht wird? Über das unfreundliche Design moderner Kampfpanzer? **Offenbar sind die Zeiten, in der man sich als Spieler oder als Tester über solche Details ärgern durfte, bald vorbei.** Sind sogenannte Paintshops, in denen man seine Fahrzeuge neu anstreichen kann, längst gang und gäbe, so kündigt sich gerade eine neue Generation von Spielen an. Sierras *SODA Off-Road Racing* gestattet es beispielsweise dem Spieler, eigene Strecken zu erstellen. Vom gleichen Hersteller wird *X-Fighters* angekündigt, eine Flugsimulation mit integriertem Flugzeug-Baukasten. Activisions *Fighter Squadron* geht noch darüber hinaus und gibt dem Hobbyingenieur völlig freie Hand. Der Spaß, den das Spiel bietet, hängt dann in erster Linie von der Qualität der eigenen Kreationen ab, die Programmierer selbst sind fein raus. Microsoft macht längst vor, wie so etwas funktioniert: Mit Windows 95 wurde eine **solide Plattform** erstellt, deren eigentlicher **Nutzen vom Anwender bestimmt** wird. Auch *MS Flight* lebt ausschließlich von den Add-Ons, die private oder kommerzielle Programmierer mit viel Mühe erstellen. Sollten all diese Beispiele Schule machen, **ist bald jeder selbst dafür verantwortlich, ob er an einem Spiel Freude hat oder nicht.** Die Qualität vieler Spiele wird bei entsprechendem Aufwand der Käufer zwar eindeutig über dem aktuellen Niveau liegen, aber wer hat schon die Zeit und das notwendige Können zum Erstellen einer perfekten Formel 1-Rennstrecke? Hoffen wir, daß die Selbstbaukästen ein Zusatzfeature bleiben und nicht zum eigentlichen Spiel werden.

Terror in the Air

Die Hard on air

Wem die sogenannten Adventures des *Microsoft Flugsimulators* zu eintönig sind, kann sich mit dem Add-On von Headgames einem echten Abenteuer stellen. In *Terror in the Air* übernehmen Sie die Rolle eines Hubschrauberpiloten, der innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne die Städte Washington, New York oder Paris retten muß. Entweder müssen dazu 10 Mio. Dollar Lösegeld eingesammelt und bei den Erpressern abgeliefert oder die in den Städten deponierten Bomben aufgespürt werden.



Mit Terror in the Air werden die ernsthaften Flugsimulationen Flight 95 und 98 erst zu einem Spiel.

Aces: X-Fighters

Flugzeugbausatz

Sierras Aces-Serie, bislang eher bekannt für ernstzunehmende Simulationen, bekommt Zuwachs. Mit *X-Fighters* erhält der Spieler einerseits eine Simulation der zwar bereits entworfenen, aber nie in Dienst gestellten Kampfflugzeuge des Jahres 1945. Andererseits besteht *X-Fighters* aus einem Bausatz, mit dem der Spieler eigene Flugzeuge erstellen kann. Da die einzelnen Bauteile vorgegeben sind, kann die Berechnung der Aerodynamik einigermaßen realistisch erfolgen.



X-Fighters soll einfacher als ein LEGO-Bausatz zu handhaben sein.

Fighter Squadron

Selbst ist der Mann

Ähnlich Sierras *X-Fighters* wird auch *Fighter Squadron* von Activision eine spaßorientierte Flugsimulation sein, in der es weniger um die akkurate Darstellung historischer Gegebenheiten als um den actionreichen Luftkampf geht. Zusätzlich zu den neun vorgefertigten Jagdfliegern und Bombern des Zweiten Weltkriegs kann der Spieler eigene Kreationen erschaffen. Das OpenPlane-Interface soll der Phantasie keine Grenzen setzen und den Spieler beliebige Designs ermöglichen. Über die Art der Berechnung des resultierenden Flugmodells gibt es noch keine Angaben.

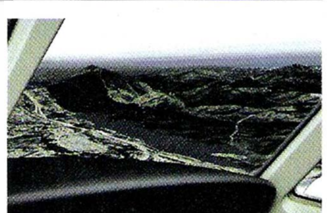


Die Bomber bieten dank der Geschütztürme auch Platz für Multiplayer-Erlebnisse.

Pro Pilot

Konkurrenzdruck

In der allmonatlichen Rubrik „Sierra-Produkt verspätet sich" erfolgt eine überraschende Wachablösung: Nachdem *Red Baron II* endlich den Weg in unsere Redaktion gefunden hat, übernimmt *ProPilot* dessen Platz. Obwohl die zivile Flugsimulation in den USA bereits ausgeliefert wird, entschloß sich die deutsche Niederlassung, auf das erste Update zu warten. Der Grund liegt in der grotesk pixeligen Grafik, die beim Tiefflug zu sehen ist. Der Konkurrent *Flight Unlimited*, der in Kürze erscheinen soll, kann diese Eigenheiten nicht aufweisen.



Aus großer Entfernung eine atemberaubend schöne Grafik, von nahem betrachtet ist sie eher peinlich.

Top Speed

Kreisverkehr

Das Erstellen eigener Fahrzeuge für *Nascar*, *IndyCar* und *Grand Prix 2* ist eine äußerst mühsame Angelegenheit. Headgames hat mit *TopSpeed* einen relativ einfach zu bedienenden Editor erstellt, dem zahlreiche Vorlagen beiliegen. Neben den üblichen Rennfahrzeugen sind auch fertige Trucks sowie ein Kurskonverter und einige Setups enthalten.

Endlich kann man mit „richtigen" Fahrzeugen Jagd auf die zerbrechlichen Formel 1-Boliden machen.

WiSims & Strategie & Denkspiele



Petra Maueröder sieht dunkle Rauchschwaden aufziehen

Als ob die Frage „Gibt es die Force Feedback-Maus wirklich? Und wenn nein, warum nicht?" unsere Branche nicht schon genug in Wallung versetzen würde, erreicht uns eine weitere, **höchst besorgniserregende Meldung** aus dem malerisch eingeschneiten Brüssel. **Anstatt im Zuge der europäischen Harmonisierung die Unsitte des Indizierens abzuschaffen, schubsen die Eurofighter kurzerhand den Marlboro-Man vom Gaul, indem sie stufenweise ein Werbeverbot für Tabakwaren einführen.** Könnte mir als Vertreterin von 20% aller nichtrauchenden PC Games-Redakteure eigentlich wurscht sein – wenn man da nicht befürchten müßte, daß zum einen Bernie Ecclestone mit seinem F1-Wanderzirkus nach Asien flüchtet und zum anderen die Darstellung Pfeifchen-schmauchender Greise in Filmen und Computerspielen (!!!) als Werbung ausgelegt wird. Die Argumentationskette ist ähnlich wie damals, als die meisten Motorsägenhersteller nach Erscheinen des legendären id-Shooters beachtliche Absatzsteigerungen verbuchen konnten. **In unserem Metier hätte das beispielsweise zur Folge, daß beim nächsten *Command & Conquer* nicht nur allerlei Blutrünstigkeiten, sondern auch Kippen-schnipsende Soldaten rausretuschiert werden müssen.** Auch *Z*-Titelfigur Commander Zod hätte die längste Zeit Zigarren gepafft. Preisfrage an die 2,3% Rechtsanwälte unter unseren Lesern: **Gilt das Verbot auch für simulierte (Banden-)Werbung in Rennsimulationen?** Dürfen die Fabrikschlote in Wirtschaftssimulationen trotzdem weiterqualmen? Muß Jordan Mechner seine Firma „Smoking Car Productions" umbenennen? **Was passiert mit all den rauchenden Colts in der LucasArts-Ballerei *Outlaws*?** Wir freuen uns auf Ihre Zuschriften unter dem Kennwort „Schall & Rauch"!

Die Siedler 3

Fortsetzung des Mega-Hits

Das Beste zum Schluß: Blue Byte hat Mitte Dezember die Fortsetzung des erfolgreichsten deutschen Computerspiels für Weihnachten 1998 angekündigt, hält sich aber ansonsten bedeckt, was neue Features anbelangt (hallo Sunflowers!). Einige Details sind bereits durchgesickert: Das bisher äußerst wichtige Wegesystem verliert seine Bedeutung; außerdem wurde das (auch von uns kritisierte) indirekte Kampfsystem abgeschafft. Die Bildschirmfotos (800x600, 65.000 Farben) lassen außerdem auf das Erobern einzelner Sektoren schließen. Im Frühjahr will das Mülheimer Unternehmen mit mehr Informationen herausrücken.

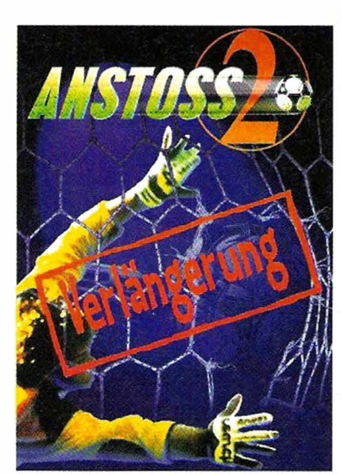


Noch plastischer, noch farbenprächtiger so präsentieren sich Die Siedler '98.

Anstoß 2 Verlängerung

Der Herbstmeister jetzt noch besser

Wie versprochen hat Ascaron die Anregungen engagierter *Anstoß 2*-Spieler realisiert – und zwar in Form einer Zusatz-CD. Die wichtigsten neuen Features: gleichzeitiges Managen von Bundesliga-Vereinen und Nationalmannschaft, ein komplett überarbeitetes Training (u. a. mehr Automatikfunktionen), der vielfach eingeforderte Jahresterminkalender, neue Statistiken (meiste Dauerkarten, Europa- und Weltmeister), überarbeitete und zusätzliche Spielszenen und vieles mehr. Der Spielspaß mit dieser PC Games-Award-prämierten WiSim verlängert sich ab Mitte Februar für ca. 30 Mark.



In dieser Packung wird die Zusatz-CD-ROM ab Februar verkauft.

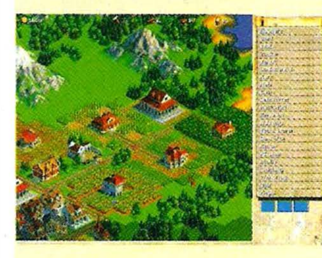
Telegramm

Rising Lands von Microids (siehe Preview in PCG 12/97) erscheint aufgrund der vorweihnachtlichen Echtzeitstrategie-Flut erst im Februar. +++ Die *StarCraft*-Crew hat in einem offenen Brief um Verständnis für die Verzögerung des Blizzard-Hits gebeten und einen Release im Februar in Aussicht gestellt. +++ Blackstar Multimedia entwickelt den Tennis Manager, eine Wirtschaftssimulation rund ums Beckerhandwerk. Veröffentlichung: irgendwann Mitte 1998 +++ In *Holiday Island* ziehen Sie ein Urlaubsparadies im SimCity 2000-Format hoch. Das launige Aufbaustrategiespiel von Sunflowers wird jetzt zusammen mit sechs Zusatz-Szenarien und den beiden Soundtracks der Mission-CD in einem Paket zu besonders günstigen Tarifen verkauft.

Bug Buster

Bargeld lacht!

System-Abstürze, unerlaubte Schutzverletzungen, minderschwere Bugs – Sie fühlen sich von den Spiele-Herstellern als Beta-Tester mißbraucht? Jetzt können Sie sich das Aufspüren von Fehlern fürstlich honorieren lassen: Zwei PC Games-Leser werden in die Weltstadt Obertshausen eingeladen und dürfen einen ganzen Samstag lang *Anno 1602* ausgiebig probespielen – und das Wochen vor der Veröffentlichung! Für jeden



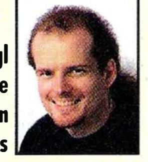
Makel, den die „Bug Buster" in der Beta-Version dieses kommenden Strategie-Hits entdecken, überweist Sunflowers satte 100 Mark aufs Konto! Im Preis inbegriffen: die Anreise per Bahn und ein exklusiver Blick hinter die Kulissen. Wenn Sie Anfang Februar bei der fröhlichen Bug-Pirsch dabei sein möchten, müssen Sie lediglich folgende Frage beantworten: Welches österreichische Programmierteam zeichnet für Anno 1602 verantwortlich?

- ➜ **M.A.X. Design**
- ➜ **Neo**
- ➜ **JoWood Productions**

Die richtige Antwort schreiben Sie auf eine Postkarte, die Sie bis zum 31. Januar 1998 an folgende Adresse schicken: Computec Verlag, Redaktion PC Games, Kennwort: Bug Buster, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg



Sport & Rennspiele



Florian Stangl schreibt über die Folgen von Rennspiel-Tests

Computerspiele machen gewalttätig. Klar, wer den ganzen Tag in finsteren Gewölben herumrennt und allerlei Zweibeiner umnietet, **packt auch auf dem Heimweg die Pumpgun** aus und metzelt die Fahrgäste in der U-Bahn nieder. Ist natürlich Blödsinn, doch meiner Meinung nach ist **die negative Auswirkung von Rennspielen** viel schlimmer, wenn gleich auch subtiler. Der Autor dieser bescheidenen Zeilen beispielsweise bekommt langsam ein Problem mit der Realität, woran wohl unter anderem **Carmageddon** schuld ist. Nein, keine Sorge, ich rase nicht durch die Nürnberger Fußgängerzone und **scheuche Passanten über den Christkindlesmarkt**. Aber man gewöhnt sich im Lauf der Zeit an das Rammen anderer Autos, ohne daß etwas passiert. Zumindest beim PC-Spiel bleibt ein Crash **ohne Folgen für Gesundheit und Geldbeutel**. Doch während meine Wenigkeit diese Zeilen tippt, **steht das geliebte Vehikel gerade in der Werkstatt** und erhält eine neue rechte Seite. Was war passiert? Bei der samstäglichen Fahrt zum Verlag durchs **Nürnberger Verkehrschaos** dachte sich der Stanglnator: „Klasse, das sieht zwar ziemlich eng aus, aber den vor mir überhol' ich noch schnell!" **Sprach's und trat aufs Gas.** Der entgegenkommende Mercedes-Fahrer fand's nicht ganz so witzig und stieg in die Eisen. „Wer bremst, verliert", murmelte der Stangl und riß das Lenkrad nach rechts. **Ein dumpfer Knall folgte** und brachte die Erkenntnis, daß virtuelle Crashs doch leichte Vorteile haben. Die Stoßstange des alten Audis nahm den Vorfall locker hin, doch **der schwarze Lack am Stangl-Honda ist ab.** Aber in Zukunft werde ich mich zusammenreißen. Ehrlich!

NASCAR Racing 2

Sierras Simulation endlich mit 3Dfx-Patch

Seit 22. Dezember sollten endlich alle Besitzer von *NASCAR Racing 2* und einer 3Dfx-Karte in den Genuß beschleunigter und gefilterter Grafiken kommen. Nachdem die entsprechende Version für die Rendition Vérité-Chips seit langem erhältlich ist, befand sich die Voodoo-Fassung zum Redaktionsschluß kurz vor der Fertigstellung. Wenn Sie nicht bis zur nächsten PC Games-CD warten wollen, finden Sie den Patch nach Aussage von Sierra auch auf deren Homepage: www.sierra.com.



Der neue Patch zu NASCAR Racing 2 unterstützt die Voodoo-Karten von 3Dfx Interactive.

Burnout

Drag-Racing für Geschwindigkeitsfanatiker

Motorsport in seiner rudimentärsten Version bietet *Burnout*, bei dem Sie mit unglaublich aufgemotzten Straßenwagen die Viertelmeile in möglichst kurzer Zeit zurücklegen müssen. Ungeheure Beschleunigungswerte und ein spezieller Rennmodus sollen die Spieler weg von anderen Simula-tionen und hin zu *Burnout* locken. Gefahren wird das sogenannte „Bracket Racing", bei dem Sie vor dem Start angeben, wieviel Zeit Sie für die Entfernung brauchen werden und diese dann möglichst genau erreichen müssen. Ob das Spiel auch in Deutschland erscheinen wird, ist noch nicht sicher.



Bei Burnout kommt es auf die optimale Beschleunigung an.



Infogrames arbeitet derzeit an der PC-Version von V-Rally.

V-Rally

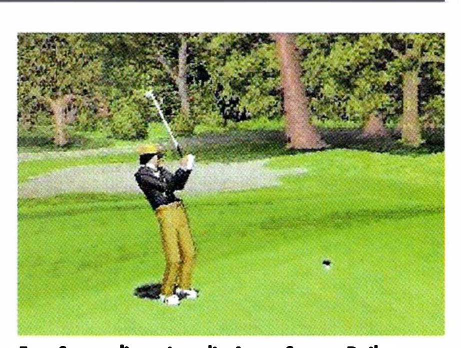
Konkurrenz zu Colin McRae World Rally von Infogrames

Auf der Sony Playstation ist *V-Rally* von Infogrames schon längst ein Hit, in den nächten Monaten soll die flotte Rallye-Simulation auch den PC erobern. Infogrames bastelt derzeit eifrig an der Umsetzung, die mit elf originalgetreuen Fahrzeugen, 60 Strecken, Tag- und Nachtrennen sowie einem Kopiloten samt Sprachausgabe aufwarten wird. Gefahren wird an so reizvollen Schauplätzen wie Korsika, Indonesien, England oder Spanien. Ähnlich wie bei der Konkurrenz von Codemasters haben Sie die Möglichkeit, Ihren Wagen an die jeweilige Strecke anzupassen. *V-Rally* soll inklusive Mehrspieler-Modus im Frühsommer 1998 erscheinen.

Fox Sports

Gremlin-Spiele werden für USA geändert

Fox Interactive erweitert seine Fox Sports-Serie mit den Actua-Titeln von Gremlin Interactive. Die Spiele der englischen Designer werden für den amerikanischen Markt aber nicht 1:1 übernommen, sondern sollen an das Niveau der Konkurrenz von Acclaim und Electronic Arts angepaßt werden. Für *Fox Sports Hockey*, *Fox Sports Golf*, *Fox Sports Tennis* und *Fox Sports Soccer* werden von Fox die entsprechenden Lizenzen besorgt und außerdem entsprechende Logos ins Spiel eingebaut. Die Hockey-Simulation soll bis zum Start der neuen Saison im Oktober 1998 auf dem Markt sein, die anderen Titel bis zum September. Daß die Spiele auch inhaltlich überarbeitet werden, wurde noch nicht bestätigt. Auch über die Auswirkungen für den deutschen Markt, der gerade mit einer NHL-Lizenz viel anfangen könnte, gibt es noch keine endgültige Entscheidung.



Fox Sports lizenziert die Actua Sports-Reihe von Gremlin für die USA.

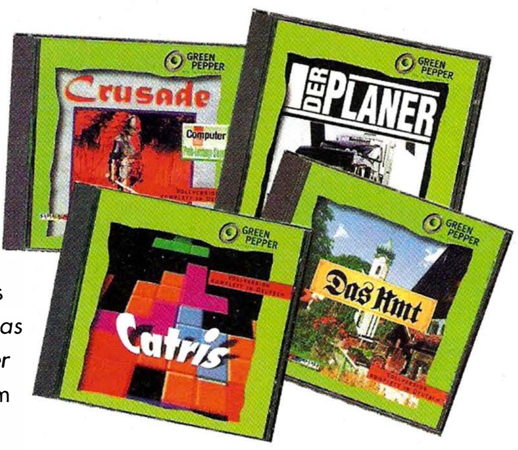
Budget, Collections, Editions

Unter dem Motto „Gutes zum günstigen Preis" bieten zahlreiche Hersteller ihre Produkte an. Hier eine kleine Zusammenstellung der wichtigsten Titel:

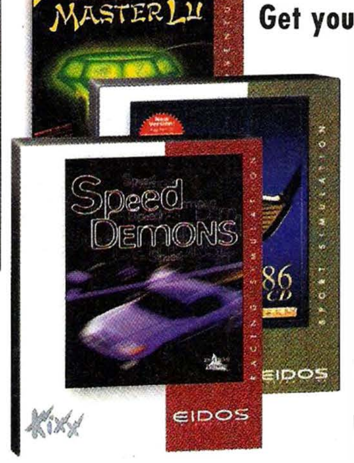
Titel	Empf. VK
Koch Media	
Big 10	DM 49,95
Classics (Funsoft)	
Afterlife	DM 39,95
Ascendancy	DM 39,95
Biing!	DM 39,95
Comanche	DM 29,95
Der Planer 1+2	DM 29,95
Doppelpass	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Fatal Racing	DM 29,95
Flight Unlimited	DM 39,95
Monkey Island Special	DM 29,95
Pole Position	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
SWIV	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
Tie Fighter	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
Werewolf	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
Green Pepper (Novitas)	
Airlines	DM 19,95
Alien Virus	DM 19,95
Armaeth – The Lost Kingdom	DM 9,95
U.S.S. John Young	DM 9,95
Catris	DM 19,95
Crosswords	DM 14,95
Crusade	DM 19,95
Cyclemania	DM 19,95
Dame & Mühle	DM 9,95
Das Amt	DM 19,95
Der Planer	DM 19,95
Erachacha	DM 19,95
Jack Nicklaus	DM 19,95
Jagd auf Roter Oktober	DM 19,95
Kart Race	DM 19,95
Minigolf	DM 19,95
Panzer General	DM 19,95
Pinball	DM 9,95
Roketz	DM 14,95
The Hive	DM 19,95
The Skul & The Suit	DM 19,95
Kixx (Eidos Interactive)	
Buried in Time	DM 29,95
Das Rätsel des Master Lu	DM 29,95
Flashback	DM 29,95
Johnny Bazookatone	DM 29,95
Links 386 CD	DM 29,95
Olympic Games	DM 29,95
Olympic Soccer	DM 29,95
Shellshock	DM 29,95
Speed Demons	DM 29,95
Thunderhawk 2 Firestorm	DM 29,95
Sold Out (Virgin)	
Dune	DM 14,95
Goal!	DM 14,95
Lure of the Temptress	DM 14,95
Manic Karts	DM 14,95
Player Manager	DM 14,95
White Label (Virgin)	
7th Guest & 11th Hour	DM 34,95
Baphomets Fluch	DM 24,95
Cyberia 2	DM 29,95
Toonstruck	DM 24,95
Z	DM 24,95
Disney Classic Line (Virgin)	
Aladdin	DM 49,95
Das Dschungelbuch	DM 49,95
Der König der Löwen	DM 49,95

Novitas

Grüne Pepperoni?



Mit insgesamt 24 Titeln wartet die Softprice-Reihe von Novitas auf. Enthalten sind Spiele aller Kategorien: Jump&Run, Strategie, Pinball, Simulation und Action. Neu in dieser Produktlinie seit diesem Monat: *Catris* – eine *Tetris*-Variante, *Crusade* – das Strategiespiel aus der Zeit der Burgen und Ritter, *Das Amt* – eine politische Wirtschaftssimulation und *Der Planer* – die Mammut-Witschaftssimulation rund um den rollenden Güterverkehr.



Eidos Interactive

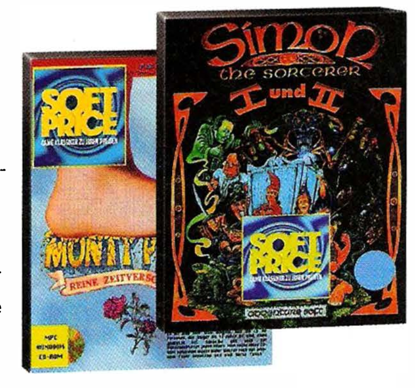
Get your Kixx!

In der Kixx-Reihe präsentiert Eidos Interactive zahlreiche preisgünstige Toptitel. Darunter befinden sich unter anderem Klassiker wie *Das Rätsel des Master Lu* von Sanctuary Woods, ein Spiel, das monatelang die vorderen Plätze der Charts belegte, sowie die actionlastige Heli-Simulation *Thunderhawk 2: Firestorm.* Natürlich kommen auch die Sportfreaks nicht zu kurz, denn mit *Olympic Games, Olympic Soccer* und *Links 386 CD* wird so ziemlich jede beliebte Sportart abgedeckt. Neu in diesem Sortiment ist *Speed Demons,* ein actiongeladenes Rennspiel, das es erlaubt, selbstkreierte Rennstrecken zu befahren.
Infos unter www.eidos.de

Bomico

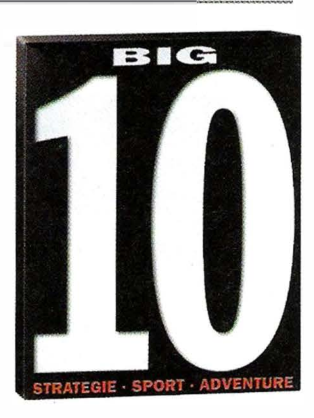
Softprice

Aus den Hause Bomico kommt die Softprice-Reihe, die namhafte Spieletitel zu günstigen Preisen offeriert. Dazu zählen sowohl Einzelprodukte als auch Compilations. Den Strategiefan wird hier vor allem *Warcraft 2* oder *Die Fugger 2* locken, und für alle Adventure-Süchtigen bieten beide Teile von *Simon the Sorcerer* reichlich Knobelstoff. Natürlich kommen auch begeisterte Testpiloten nicht zu kurz, die durch die Flugsimulation *Super EF 2000* mobilisiert werden sollen.
Infos unter www.bomico.de



Koch Media

Big 10 Packs



Unter dem Namen Big 10 wurden von Koch Media jeweils zehn aufregende Spiele zu einem Pack zusammengefaßt. So enthält beispielsweise die Kompaktklasse der Strategie-, Sport- und Adventure-Reihe hochkarätige Spiele wie *The Riddle of Master Lu, Terra Nova, The Journeyman Project 2* und *Shannara.* Um den Rest der Genres abzudecken, bietet Koch Media einen weiteren Zehnerpack unter dem Namen Big 10 Simulation – Action an. Auf diesen sechs CD-ROMs sind unter anderem *EF 2000, Flight Unlimited, Silent Steel SE, Jet Fighter II* und *Cyclemania* zu finden.



Interstate '76

Dodge Charger verlost

Einen Dodge Charger aus dem Jahr 1970 verloste Activision anläßlich eines *Interstate*-Wettbewerbs in den Vereinigten Staaten. Der Gewinner Larry Probst aus Little Rock (Arkansas) meinte, daß er die vorgetäuschten Waffen zwar nett finde, aber trotzdem abmontieren werde.



Ein Klassiker: Dieser Dodge Charger wurde von Activision in Amerika verlost.

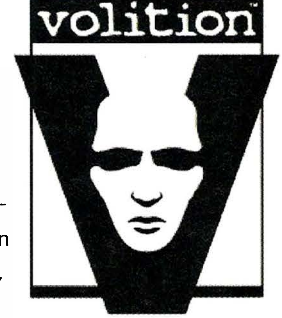
DT Productions

Don Traegers Rückkehr

Das um den Industrie-Veteranen Don Traeger neu gegründete Entwicklerstudio Don Traeger Productions hat die Unterzeichnung eines Entwicklerabkommens mit Sony Interactive Studios of America bekanntgegeben. Traeger hat sich bereits mit seinen Spielen für BMG Interactive und Electronic Arts einen Namen gemacht und war Mitbegründer von EA Sports. Ebenfalls im Team des neu gegründeten Unternehmens befindet sich Dennis Harper, der 17 Jahre für Atari Games tätig war. Nach Abschluß der Arbeiten an den 98er Projekten für Electronic Arts wird DT Productions sofort mit der Entwicklung eines noch nicht bekanntgegebenen Produktes beginnen. Das Unternehmen will sich in Zukunft auf Action- und Sporttitel für die PlayStation und HighEnd-PCs spezialisieren.

Parallax Software

Neue Entwickler: Volition und Outrage



Parallax Software, die Entwickler von *Descent* und *Descent 2*, haben zwei neue Teams gegründet. Volition Inc. beschäftigt sich momentan mit Freespace: The Great War (siehe Preview, Seite 26), und Outrage Entertainment werkelt weiter an *Descent 3*. Der dritte Teil soll eine neue Storyline bekommen, das Gameplay bleibt erhalten. Die Engine wird allerdings komplett überarbeitet, um sensationelle Grafiken präsentieren zu können. Außerdem werden die Künstliche Intelligenz und das Waffensystem verbessert. Erscheinen soll *Descent 3* allerdings erst Weihnachten 1998.

Outrage entertainment

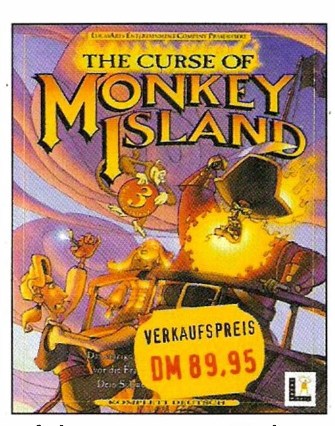
Parallax Software gründet neue Labels: Volition und Outrage.



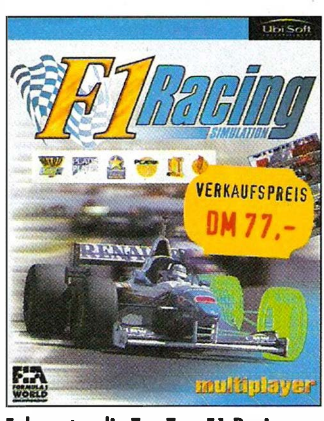




Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	1	Gold Games 2	TopWare
2	-	FIFA 98: Die WM-Quali.	EA Sports
3	-	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
4	10	Riven - The Sequel to Myst	Red Orb
5	-	Monkey Island 3	LucasArts
6	2	C&C2: Vergeltungsschlag	Westwood Studios
7	20	Flight Simulator 98	Microsoft
8	-	Hugo 5	Tresor
9	-	F1 Racing Simulation	Ubi Soft
10	14	Age of Empires	Microsoft
11	4	Lands of Lore 2: Götterd.	Westwood Studios
12	8	Die Siedler 2: Gold Edition	Blue Byte
13	5	NHL 98	EA Sports
14	-	Blade Runner	Westwood Studios
15	-	Abenteuer auf der Lego-Insel	Mindscape
16	-	Diablo: Hellfire	CUC Software
17	-	Hercules	Disney Interactive
18	-	Worms 2	Team 17
19	-	NBA 98	EA Sports
20	-	C&C2: Alarmstufe Rot	Westwood Studios



Auf Platz 5 eingestiegen: Monkey Island 3 von LucasArts.

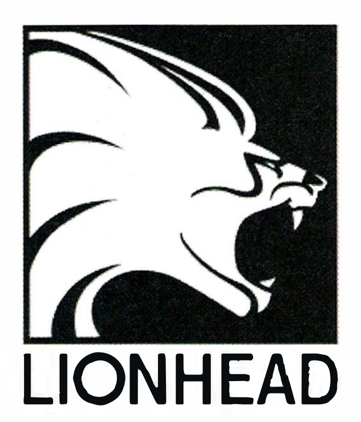


Fuhr unter die Top Ten: F1 Racing Simulation von Ubi Soft.



Steve Jacksons Lionhead – Tagebuch, Teil 2

Arbeitsalltag



Mein erster offizieller Arbeitstag bei Lionhead war der 9. Juni 1997. Am Tag zuvor rief mich Peter Molyneux an, der sehr erschöpft klang: „Hi Steve. Wolltest Du nicht morgen gegen 9.30 Uhr kommen? Schaffst Du es vielleicht etwas später? So gegen 1 Uhr mittags? Klasse." Was sollte das? Ich kann mich nicht erinnern, jemals die Aufforderung erhalten zu haben, zu spät zur Arbeit zu kommen. Die Arbeitsbedingungen bei Lionhead sind offensichtlich etwas ungewöhnlich.

Wie ich feststellen mußte, bricht die Unternehmenskultur von Molyneux mit den traditionellen Arbeitsmethoden. Die ersten Programmierer erschienen mit blutunterlaufenen Augen zwischen 10 Uhr und mittags. Zuerst fand ich dies etwas beängstigend. Wenn jeder nur sechs Stunden am Tag arbeitet, wie lang würde dann unser erstes Projekt dauern? Was ich nicht bedachte, war die Intensität, mit der jeder seine Arbeit liebte. Zwar gehen die meisten Programmierer bereits um 19 Uhr nach Hause, gewöhnlich nehmen sie aber ihren Computer mit. Oder sie kehren, nachdem sie einige Stunden ausgegangen sind, für ein paar Stunden in ihr Büro zurück. Das hatte zur Folge, daß Peter, Mark, Tim und Demis Lionheads fundamentale Programmbibliotheken – die Grundlagen, auf denen das eigentliche Spiel basiert – innerhalb von nur sieben Wochen entwickeln konnten. Und alles mußte von Grund auf neu programmiert werden, da die Spiele von Lionhead eine Auflösung von 800x600 Pixeln verwenden werden!

Wunderknabe

Der letzte Neuzugang zum Team war der 21jährige Demis Hassabis, unser junger Einstein. Obwohl er behauptete, daß er für sein Diplom nichts getan hätte, beendete er sein Informatikstudium in Cambridge mit Auszeichnung. Als er 13 Jahre alt war, war er der am stärksten eingeschätzte Nachwuchsschachspieler der Welt. Und im August 1997 gewann er fünf Silbermedaillen bei der Mind Games Olympiade in London, was ihm einen zweiten Platz in der Gesamtwertung einbrachte. Schwer enttäuscht versprach er uns, nächstes Jahr zu gewinnen.

Peter traf Demis, als er 1990 an einem „Design-a-Game"-Gewinnspiel der Zeitschrift Amiga Power teilnahm. Als 14jähriger wußte Demis, daß er keine Chance auf den Hauptgewinn hatte – einen Job bei Bullfrog. Er hatte sich einfach eingeschrieben, um Peter Molyneux kennenzulernen. Das Resultat war, daß Peter und Demis zusammen *Theme Park* entwickelten und programmierten, ein Spiel mit über drei Millionen verkauften Einheiten. Man kann sich Demis als eine Mischung aus Mogli und Gollum vorstellen. Eine Freundin beschrieb ihn als die Sorte von Mensch, den jede Frau gerne bemuttern würde. Er hat einen grenzenlosen Enthusiasmus für alles – vor allem aber für Spiele und den FC Liverpool. Wenn Fehler in seinen Programmen auftauchen, springt er schimpfend und tobend von seinem Stuhl. „Was zur Hölle? Warum läuft das nicht? So eine Scheiße! Dieser C++-Quatsch. Alles Mist!" Obwohl er mit einem rasiermesserscharfen Intellekt gesegnet ist, ist er recht dünnhäutig und aufbrausend. Peter kann dann nicht widerstehen, ihn weiter aufzuziehen. Nur um zu sehen, wie die Fetzen fliegen.

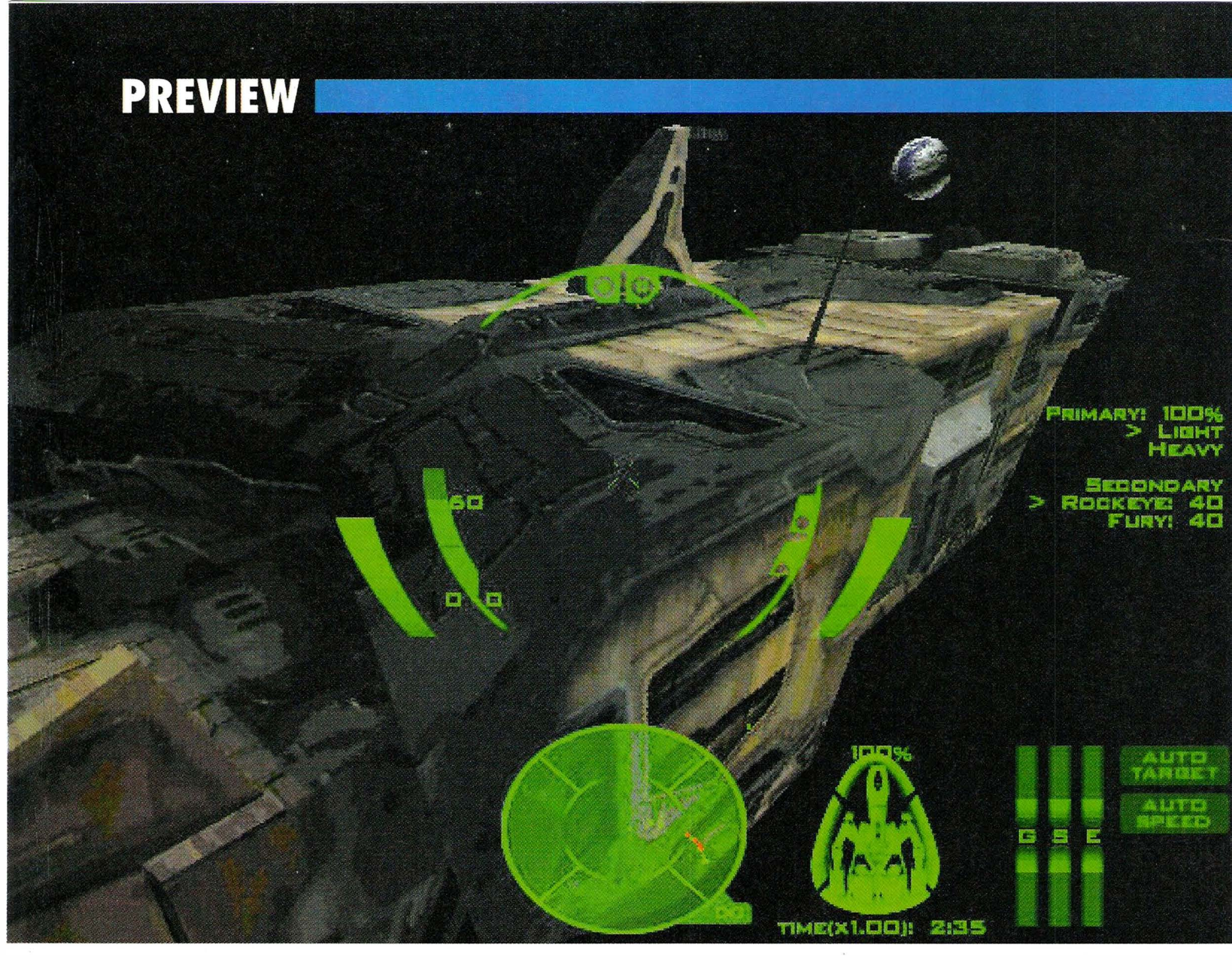
Unterhalb der Terra Ferma-CDs und Chilichips-Tüten finden sich auf Demis' Schreibtisch Bücher wie „Mathematik für Ingenieure und Wissenschaftler", „Maschinenbau: Dynamik" oder „Künstliches Leben 2". Er entwickelt eine „Realphysik"-Engine für die Spielewelt. Das Ziel ist folgendes: Sagen wir, ein Auto explodiert in dem Spiel. Ein Metallteil fliegt gegen ein nahegelegenes Fenster. Das Fenster zerbricht. Eine Glasscherbe fällt auf einen Baum und trifft ein Blatt, welches langsam auf den Boden schwebt. Demis' Physikengine wird den Spielobjekten diese physikalischen Eigenschaften verpassen. Wie? Ich kann nicht einmal versuchen, es mir vorzustellen...

Demis Hassabis, 21, ist der letzte Neuzugang, den Lionhead verzeichnen konnte. Er programmierte zusammen mit Peter Molyneux schon Theme Park und gilt in England als Mathematik-Genie.

Steve Jackson ■



Zusammen mit Ian Livingstone gründete Steve Jackson Games Workshop. Er arbeitete lange als Journalist und ist jetzt bei Lionhead.



Freespace

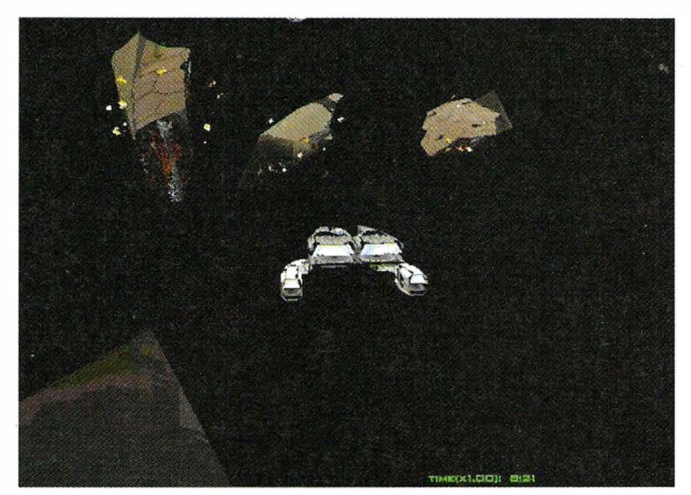
Kreativer Freiraum

Parallax meldet sich zurück: Nach Descent wenden sich die Designer neuen Welten zu und haben erstmal alle Wände weggelassen. Freespace ist eine eindeutige Kampfansage an Wing Commander & Co.

Es geschieht in einer fernen Zukunft: Die Terraner verbünden sich nach einem langen Krieg endlich mit ihren Widersachern. Der Grund ist naheliegenderweise nicht die plötzliche Einsicht, daß Frieden einfach besser ist, sondern eine gewalttätige, außerirdische Rasse, die über beide Völker herfällt. Die Aliens sind weder an Kommunikation noch an friedlicher Koexistenz interessiert, sondern wollen nur ihr ohnehin überlegenes Waffenpotential weiter ausbauen und vor allem praktisch erproben. Mitten in diese Auseinandersetzung befördert Sie *Freespace*, das neue Spiel der *Descent*-Programmierer Parallax. Um sich gegen *Wing Commander* und andere Weltraum-Simulationen durchzusetzen, bastelt das Team an sich verzweigenden Missionen, einer komplexen Grafikengine und einem Mehrspieler-Modus.

Verzweigende Missionen

Parallax hat sich einiges vorgenommen, um Origin und LucasArts die Stirn bieten zu können. Als erstes soll jede Mission wichtig sein, indem sich Ihre Leistung unmittelbar auf den weiteren Verlauf der Handlung und somit auch auf die nächsten Einsätze auswirkt. Ob Sie nach einer gescheiterten Mission weiterspielen oder sie wiederholen wollen, liegt dabei einzig an Ihnen. Je nachdem, wie Sie den Einsatz beenden, erleben Sie ein anderes Ende des Spiels, was gerade für Solo-Spieler von großer Bedeutung ist. Um sich mit den acht verschiedenen Raumschiffen und den Kontrollen vertraut zu machen, gibt es spezielle Trainingslevels, bevor Sie sich dann auf die rund 50 richtigen Einsätze stürzen. Netter Gag am Rande: Parallax erlaubt Ihnen, Ihr Schiff mit eigenen Grafiken, Logos und Insignien zu verzieren.


Die Raumschiffe der aggressiven Außeridischen unterscheiden sich deutlich von denen der Terraner und deren Verbündeten.


Durch die größten Alien-Raumschiffe dürfen Sie hindurchfliegen oder einzelne Geschützstellungen unter Feuer nehmen.

Natürlich fehlen auch Wingmen nicht, deren lebhafter Funkverkehr für viel Atmosphäre sorgt. Schließlich setzt *Freespace* voll auf spannende Dogfights im Weltraum, bei denen die fleißigen Flügelmänner eine große Hilfe sind.

Freie Wahl

Mittlerweile gehören riesige Raumschiffe zu jeder anständigen All-Simulation. So auch in *Freespace*, bei dem Sie auf bullige Kampfraumer treffen, die Sie mit einer Kombination aus kleinen, wendigen Schiffen und dicken Bombern angreifen müssen. Ob Sie Ihre Gegner ins All blasen oder lieber „weich" bekämpfen, also mit speziellen Kanonen deren Systeme ausschalten, bleibt ebenfalls Ihnen überlassen. Allerdings können Sie sich das Leben erheblich erleichtern, wenn Sie Gefangene machen und Technik der Aliens erbeuten, deshalb gibt das Programm keine bestimmten Waffen für jede Mission vor. *Freespace* läßt Ihnen auch die Wahl, ob Sie die ganze alliierte Flotte befehligen wollen oder lieber nur ein einzelnes Schiff steuern – Flexibilität wird bei Parallax groß geschrieben. Bei guten Leistungen wird der Spieler übrigens vom Oberkommando befördert, was bedeutet, daß mehr und größere Schiffe zur Verfügung stehen.

Schnelle 3D-Engine

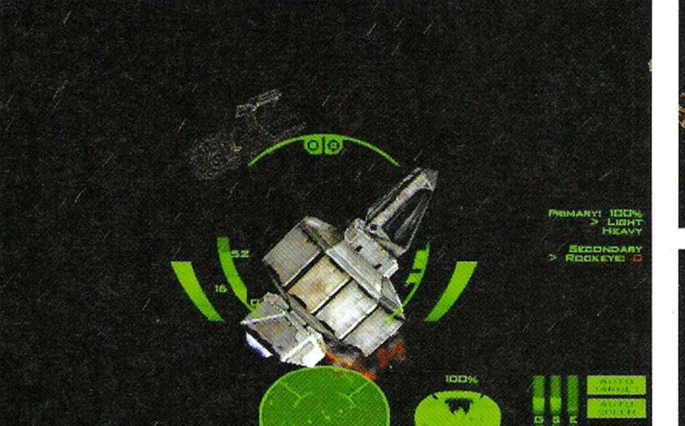
Die Künstliche Intelligenz der Flügelmänner sowie der Gegner sollen neue Maßstäbe setzen. Beispielsweise wird Ihr Flügel immer die Missionsziele im Auge behalten, egal welche Befehle Sie Ihren Begleitern erteilen. Die Gegner sollen dagegen lernfähig sein, so daß immer gleiche Angriffsmuster schnell zum Scheitern verurteilt sind. Der krönende Abschluß ist der Mehrspieler-Modus für bis zu zwölf Piloten, bei dem Sie auch eigene Videos im „.avi"-Format und Texte an die Wingmen übertragen dürfen. Die neue 3D-Engine soll auch ohne Grafikbeschleuniger unter SVGA und 65.000 Farben auf einem mittleren Pentium nicht unter 30 Frames pro Sekunde fallen, obwohl Parallax ein komplexes Polygon-System mit vielen Lichteffekten kombiniert. Zerstören Sie beispielsweise ein Raumschiff, verschwinden dessen Trümmer nicht einfach, sondern können durchaus Sie oder andere Gleiter treffen und auch beschädigen. Große Objekte wie Raumstationen, Planeten oder die Riesenraumer werfen außerdem Schatten, was besonders in Mehrspieler-Partien ein neues strategisches Element einbringt.

Florian Stangl ■

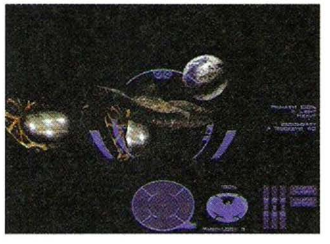
Viewpoint



Alle Achtung! Parallax hat sich viel vorgenommen und zumindest grafisch schon einiges erreicht. Die 3D-Engine wirkt auch ohne 3D-Grafikkarte lebendig, ist schnell und sorgt dank des eher „schmutzigen" Designs für viel Atmosphäre. Der Knackpunkt aber wird das Missionsdesign sein, das alles andere als leicht umzusetzen ist. Sollte Parallax wirklich alle guten Ansätze entsprechend gut umsetzen, steht uns im Frühsommer in jedem Fall ein Hit ins Haus.



Auf Ihren Einsätzen werden Sie von Flügelmännern begleitet, deren ständiger Funkverkehr für zusätzliche Atmosphäre sorgt.




Freespace verbindet verzweigende Missionen mit flotter 3D-Grafik.

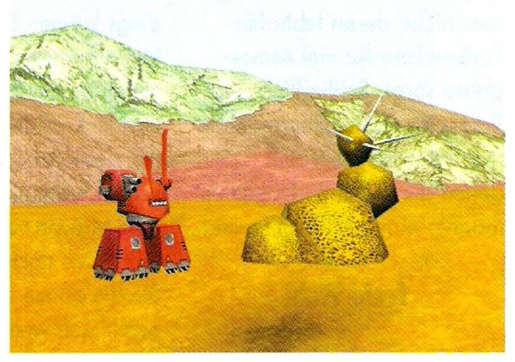
FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Parallax
Release	Mai 1998

Vergleichbar mit
Wing Commander Prophecy, I-War









Links oben: Vor dem Hintergrund voluminöser Bergwerke haben einige der Machines-Einheiten Stellung bezogen. Rechts oben: In solchen Fabriken werden alle Panzer und Kampfroboter produziert. Rechts: Mit Hilfe von Bergwerken bauen Sie diese gelben Mineralien-Klötze ab.

Machines

Stahlinismus

Es wurde erstmals auf der Herbst-ECTS in London hinter verschlossenen Türen gezeigt und liegt Genre-mäßig schwer im Trend: Machines, ein „3D-Action-Echtzeitstrategiespiel". In unserem Preview erfahren Sie, wie sich Hersteller Charybdis diesen scheinbaren Widerspruch in der Praxis vorstellt.

Im Grunde genommen ist es so wie immer: Man sucht sich ein trockenes Plätzchen für einen massiven Stützpunkt, stellt dort Gebäude auf, hamstert Ressourcen in der Region und bestreitet damit den Ausbau der Armee. Kraftwerke stellen die nötige Energie bereit, Flakgeschütze holen Flieger vom Himmel, und beim abschließenden Showdown prallen gigantische Panzerverbände aufeinander. Der Unterschied zu *Command & Conquer:* Zwar gibt es weiterhin eine isometrische Von-oben-Perspektive, doch die eigentliche Daseinsberechtigung resultiert aus der 3D-Engine, die Ihnen eine Bewegungsfreiheit zugesteht, wie man sie sonst nur von Actionshootern der derberen Sorte kennt. Per Tastendruck schalten Sie zwischen zwei 3D-Ansichten um: zum einen die frei positionierbare Kamera, zum anderen der Blick aus dem Cockpit der Einheiten, die Sie natürlich auch einzeln steuern können – Sie befinden sich also mitten im Kampfgetümmel. In diesem Modus erinnert *Machines* stark an Programme wie *MechWarrior 2* oder *Armored Fist 2*.

Scharfschützenfest

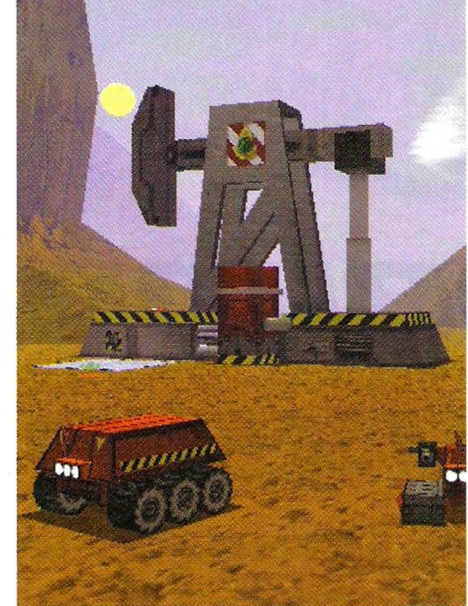
Der Titel des Spiels deutet es bereits an: Ihr Heer besteht neben Panzern, Flugzeugen und Schiffen größtenteils aus metallenen Kampfmaschinen, also turmhohen Robotern im *Battletech*-Format – von oben bis unten vollgepfropft mit Geschützen und Munition. Über 18 verschiedene Modelle können Sie produzieren lassen; pro Typ haben Sie die Wahl zwischen bis zu fünf verschiedenen Technologie-Stufen, die u. a. Panzerung und Geschwindigkeit beeinflussen. In jedes Exemplar lassen sich gleich mehrere Waffensysteme einbauen; unterschieden wird zwischen 15 Standard-Waffen (darunter Flammenwerfer und Plasma-Geschütze) und zehn Spezialgeschützen, mit denen sich Viren genauso abfeuern lassen wie Nuklearraketen. Vom Band laufen diese Kolosse in riesigen Fabriken, die zu den insgesamt neun *Machines*-Bauwerken gehören.

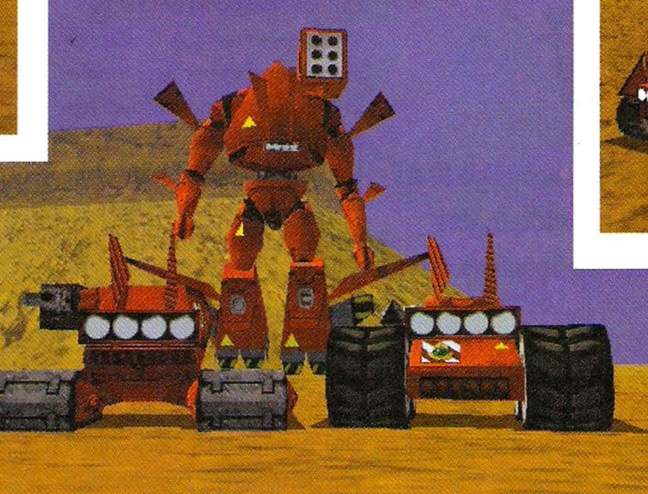
Auf eigenen Füßen

In einer weitläufigen 3D-Welt wie der von *Machines* (die

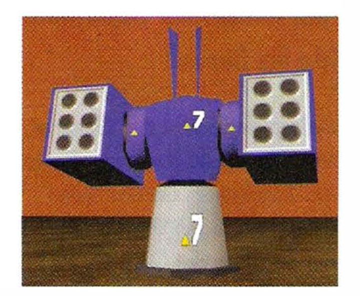


Transporter bringen die Rohstoffe zu diesen Erzschmelzen, wo das Material in Credits umgewandelt wird.





Die Kamera darf völlig frei auf dem Schlachtfeld plaziert werden: Im obigen Beispiel können Sie durch Festhalten der Maustaste den Blick um diese Gruppe von Einheiten rotieren lassen.



Die Luftabwehr schützt Ihre Stützpunkte vor den Bomben feindlicher Kampfflugzeuge und Hubschrauber.

aus Polygonen besteht und mit Texturen überzogen wurde) kann schon mal der Überblick verloren gehen – Motto: „Wo ich bin, ist Chaos, aber ich kann nicht überall sein." Deshalb können Sie in Ihren Labors Software entwickeln lassen, die aus gewöhnlichen Robotern sogenannte „Administratoren" macht. Einer solchen Einheit können Sie beispielsweise den Auftrag geben, eigenständig Rohstoffe zu beschaffen. Ein Mausklick genügt, damit der Administrator seine, Untergebenen entsprechende Instruktionen erteilt: Er wird einen „Locator" zum Orten von Mineralvorkommen schicken, einen „Constructor" für das Aufstellen eines Bauwerks hinterherbeordern und schließlich die Beförderung der Ressourcen zum Schmelzwerk via Transporter organisieren – und das alles ohne Ihr Zutun.

Nachts sind alle Roboter grün

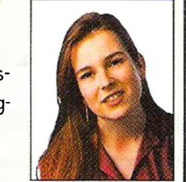
In der Welt von *Machines* herrscht nicht zwangsläufig hellichter Tag: Stattdessen kann unversehens die Dunkelheit hereinbrechen (Tage haben eine unterschiedliche Länge), die den Spieler zum kurzfristigen Ändern seiner Strategie zwingt. Alle Machines sind daher mit Nachtsichtgeräten ausgestattet, die das farbenprächtige Umfeld in eine Ansammlung von Grüntönen verwandelt. Ebenfalls immer für Überraschungen gut ist die Witterung, die sich u. a. durch ausgedehnte Nebelschwaden bemerkbar macht, was wiederum Einfluß auf die Sichtweite der Einheiten hat. Zudem wird die Identifikation eigener und gegnerischer Einheiten auf große Entfernungen bei solchen Verhältnissen nicht gerade erleichtert. Auch Sand-, Schnee- und Staubstürme sind keinesfalls ungewöhnlich und bringen unter Umständen den Rohstoff-Nachschub zum Erliegen. Neben einer Multiplayer-Option für maximal vier Personen wird es einen Instant-Action-Modus geben, der Sie in ein zufallsgeneriertes Machines-Szenario wirft. Die Kampagne besteht hingegen aus aufeinander aufbauenden Welten innerhalb eines Universums, in dem Sie von einem Planeten zum anderen reisen.

Action statt Simulation

Hersteller von *Machines* ist die texanische Firma Charybdis, die Sie höchstwahrscheinlich deshalb nicht kennen, weil deren eher mäßige Panzersimulation *iM1A2 Abrams* weltweit unter dem Label Interactive Magic verkauft wurde. Auch für die nächste Charybdis-Simulation mit dem selbsterklärenden Titel *iPanzer 44* hat sich die Bill Stealey-Company bereits die Vertriebs-Rechte gesichert. Wer *Machines* in Deutschland auf den Markt bringt, war bis Redaktionsschluß nicht in Erfahrung zu bringen.

Petra Maueröder ■

Statement



Wenn man aus der Vergangenheit auf die Zukunft schließen würde, müßte man dem aktuellen Charybdis-Projekt ähnliche Qualitäten unterstellen wie dem unsäglichen *iM1A2 Abrams*, das mit der PC Games-Traumwertung von 37% abgeschnitten hat. Auch die vorliegenden Machines-Studien sehen freilich noch sehr rudimentär aus, legen aber immerhin eine recht ordentliche Performance an den Tag. Die 1:1-Umsetzung des *Command & Conquer*-Prinzips in 3D könnte funktionieren, wenn bei aller Kampfroboter-Action auch die strategische Komponente stimmt. Bis zum Release bleiben noch einige Monate Zeit – unsere Infos sind so frisch, daß es bislang noch nicht einmal eine offizielle Ankündigung von Charybdis gibt. Wir werden Sie natürlich umfassend über die Fortschritte dieses Spiels informieren.



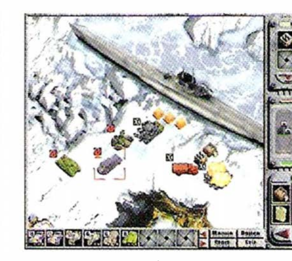


Dunkle Manöver

Geheimnis-krämerei

Operation Klamm & Heimlich: Unter dem „Decknamen" TriNoDe haben ehemalige Stars der Blue Byte-Belegschaft in den letzten eineinhalb Jahren ein Spiel entwickelt, das Echtzeit- und Rundenstrategie mit Rollenspiel-Elementen verknüpft. Die Spionage-Abteilung der PC Games bringt Licht ins Dunkel!

„Endlich wieder etwas Neues bieten" will TriNoDe-Gründer Bernhard Ewers, der *Dunkle Manöver* zusammen mit drei festen und vier freien Programmierern und Grafikern realisiert. Ziel war es, einerseits die Komplexität rundenorientierter Strategiespiele wie *Panzer General IIID, Jagged Alliance* oder *Battle Isle 2* zu bieten, andererseits aber die lästigen Wartezeiten auf die Züge des Gegners zu vermeiden. Außerdem sollte man Fahrzeuge und Einheiten innerhalb einer Runde in Echtzeit steuern können, was dem Action-Gehalt zugute kommt. Bei jedem noch so nebensächlichen Vorgang werden wie gehabt Aktionspunkte verbraucht, aus denen sich die Reichweite oder die Feuerrate ergibt. Wie viele Punkte überhaupt zur Verfügung stehen, hängt vom Fahrzeug, der Besatzung und der mitgeführten Ausrüstung ab. Auch das (zweidimensionale) Terrain spielt eine Rolle, da der Untergrund natürlich den Aktionsradius der Einheiten beeinflußt. Einzelne Objekte können sogar gezielt manipuliert oder zerstört werden; beispielsweise ist es möglich, mit einem Jeep unter Aufbietung entsprechender Punkte eine Schranke zu durchbrechen.



Hochspannung im ewigen Eis: Welche dunklen Geschäfte werden in diesem versteckten Hafen auf Grönland abgewickelt?



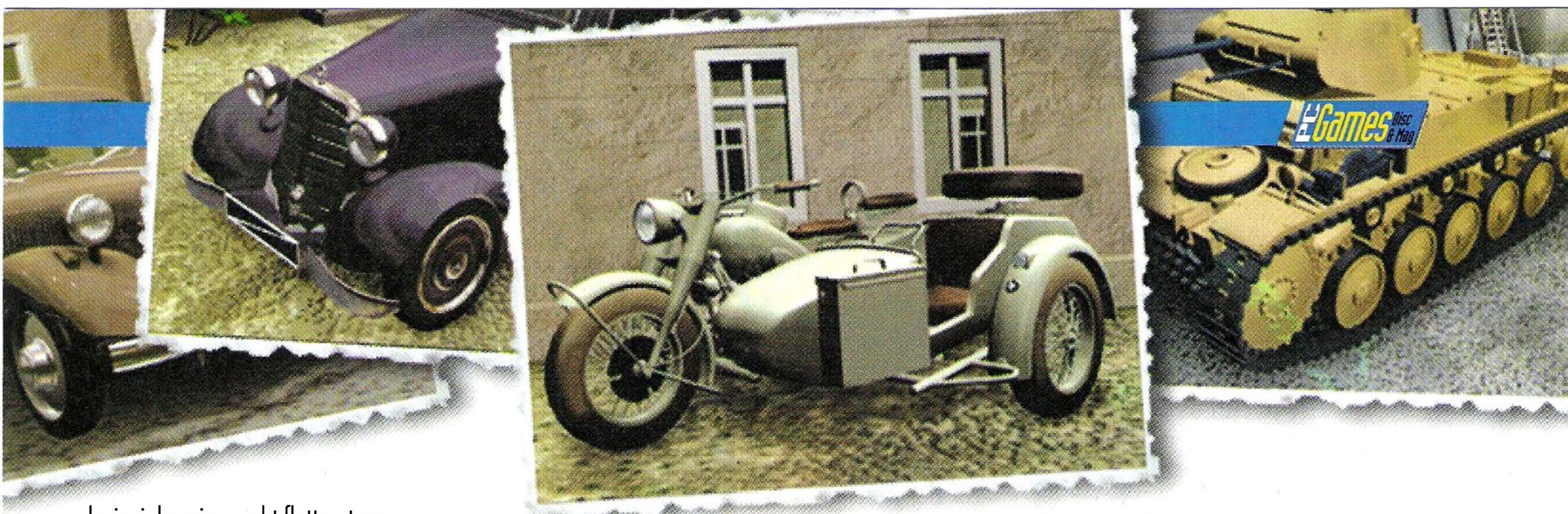
Fiesta Mexicana: In einem der vier Kapitel verschlägt es Sie in den südamerikanischen Dschungel. Die rechte Leiste enthält Ihre Ausrüstung.

Agenten-Alltag

Ihr Auftrag lautet: Ausheben des internationalen Gangster-Syndikats R.A.T., das kurz vor dem Ausbruch des Zweiten Weltkrieges sein Unwesen treibt und seine kriminellen Aktivitäten mit dem Drogenhandel finanziert. Die Suche nach dem Hauptquartier dieses Vereins verteilt sich auf zwei Dutzend Missionen und führt Sie zu vier Schauplätzen rund um den Globus: Sie untersuchen einen U-Boot-Stützpunkt auf Grönland, lassen ein R.A.T.-Versteck in Tibet hochgehen und fangen in Mexiko an einem Maya-Tempel geheime Lieferungen ab, um kurz darauf in der afrikanischen Wüste nach einer wichtigen Kontaktperson zu fahnden. Alle 24 Karten wurden in einem Stück gerendert – dadurch vermied man das ansonsten übliche Pflastern des Terrains mit den immer gleichen „Kacheln" und Texturen. Die Story wird von gerenderten Zwischensequenzen begleitet und besteht aus mehreren hundert einzelnen Ereignissen, die je nach Spielverlauf kombiniert werden. Verblüffenderweise haben die Spieldesigner auf konkrete Briefings verzichtet; stattdessen muß man anhand der Story und der bisherigen Ereignisse erschließen, was als nächstes zu tun ist. Mal müssen Sie Fahrzeuge in die Luft sprengen, Einheiten aufhalten oder eskortieren, bestimmte Zielpunkte erreichen, Objekte ausfindig machen oder eine brisante Ware von A nach B bringen. Ihre Agenten aus den vorherigen Aufträgen werden vor Missionsbeginn bewaffnet und mit Munition sowie lebensnotwendigen Utensilien ausgestattet.

Spione wie wir

30 authentische Fahr- und Flugzeuge jener Zeit wurden in den Spielverlauf integriert – natürlich mit den jeweiligen Vor- und Nachteilen. Das wendige BMW-Motorrad inklusive Beiwagen ist



beispielsweise recht flott unterwegs, bietet aber Fahrer und Beifahrer kaum Schutz vor etwaigen MG-Salven. Dieses Problem haben Sie mit einem amerikanischen Sherman-Panzer nicht, müssen sich aber mit der eingeschränkten Manövrierfähigkeit und der niedrigen Geschwindigkeit des Tanks abfinden. Zuweilen muß

„Spiele müssen heute schnell zu spielen sein. Niemand will mehr warten. Bei Spielen im C&C-Stil kann man aber keine vernünftige Verwaltung von Gegenständen erreichen, dazu ist es zu chaotisch. Rundenbasiert geht das ohne Probleme."
Bernhard Ewers

ein klappriger Citroen als Kurierwagen herhalten, oder die unverwüstliche „Tante Ju" dient zum Transport von Material in aller Herren Länder. Alle Vehikel lassen sich mit nützlichem Zubehör (z. B. Maschinengewehre, Funkgeräte oder Schneeketten) ausrüsten und müssen bei Bedarf repariert bzw. aufgetankt werden. Voraussetzungen dafür sind Benzin und Ersatzteile, die allerdings erst zu beschaffen sind. Gleiches gilt für die Ausrüstung Ihrer Agenten, die mit 20 verschiedenen Maschinenpistolen, Revolvern, Granaten u.v.m. bewaffnet sind. Außerdem finden rund 30 Mitbringsel (darunter Kameras, Aktenkoffer, Kisten usw.) im Inventory der Spione und Fahrzeuge Platz.

Ausmanövriert

Nicht gerade alltäglich: die Kulisse der 30er Jahre. „Die Zeit bietet einfach einen wunderschönen Background für ein Agenten-Szenario. Außerdem gab es damals reichlich abgefahrene Fahr- und Flugzeuge, für die sich viele Leute auch heutzutage interessieren", ist sich TriNoDe-Chef Ewers sicher. Er ist übrigens nicht der einzige Veteran der deutschen Computerspiele-Szene, der bei den *Dunklen Manövern* mitmischt. Auch Grafiker Janos Toth und Art Director André Rainer findet man in den Credits von Blue Byte-Klassikern wie *Battle Isle 1* und *2*, *Historyline 1914-1918*, *Schleichfahrt* oder *Extreme Assault*. Gemeinsam haben sie seit Juli 1996 an der Spiel-Engine gefeilt, die explizit auf Windows 95 ausgelegt ist und eine 65.000 Farben-Grafik in 640x480 Bildpunkten auf den Monitor zaubert. Und was darf man hinsichtlich der Computer-KI erwarten? Bernhard Ewers: „Für jede Einheit exisitiert eine Art `Persönlichkeitsprofil´, das alle Vorgehensweisen (aggressiv, vorsichtig, defensiv, paranoid etc.) sortiert und dann anhand einer Prioritätenliste entscheidet. Des weiteren gibt es eine allgemeine Strategie-Bibliothek, die dem Computer die aktuelle Mission `erklärt´ und seine Ziele somit etwas einengt. Dieses Verfahren kommt auch der Performance zugute". Die Computer-KI paßt sich zudem ständig dem Verhalten des Spielers an. Im Multiplayer-Modus sind bis zu sieben Agenten gleichzeitig aktiv und luchsen sich gegenseitig Fahrzeuge und Informationen ab.

Petra Maueröder ■



Showdown auf einem verlassenen Fabrikgelände: Zwischen verfallenen Lagerhallen bekriegen Sie sich mit der R.A.T. bis aufs Messer.





Beim Anklicken eines Fahrzeugs werden präzise Infos eingeblendet.

Viewpoint



Huch, eine neue Spielidee! Aufgrund der Echtzeit-/Runden-Kombination spielt sich *Dunkle Manöver* spritziger als die zuweilen unerträglich behäbige Spielzug-Konkurrenz (hallo Talonsoft, hallo SSI); trotzdem verbleibt während der Missionen genügend Zeit, um Taktiken sorgfältig zu planen und die Trümpfe der bis an die Zähne bewaffneten Mannschaft auch wirklich auszuspielen. Besonders schön: Das ungewöhnliche, unverbrauchte 30er Jahre-Szenario verspricht dank der Al Capone-/Indiana Jones-Kompatibilität mehr Atmosphäre als die x-te Ansammlung futuristischer Hightech-Panzer und Kampfhubschrauber.



FACTS

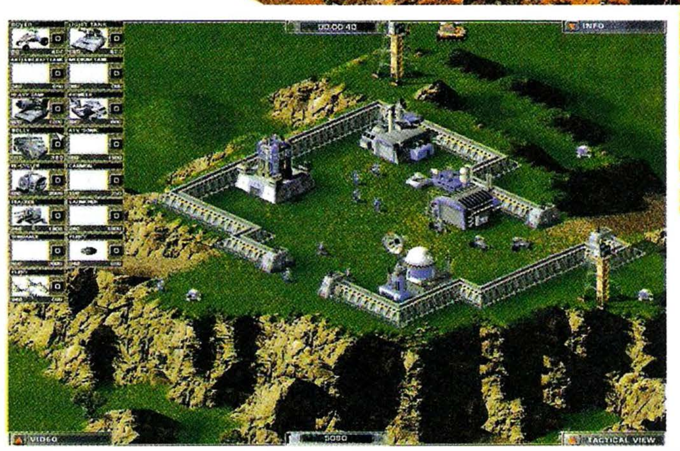
Genre	Strategie
Hersteller	TriNoDe
Release	März 1998

Vergleichbar mit
Jagged Alliance, M.A.X., Incubation

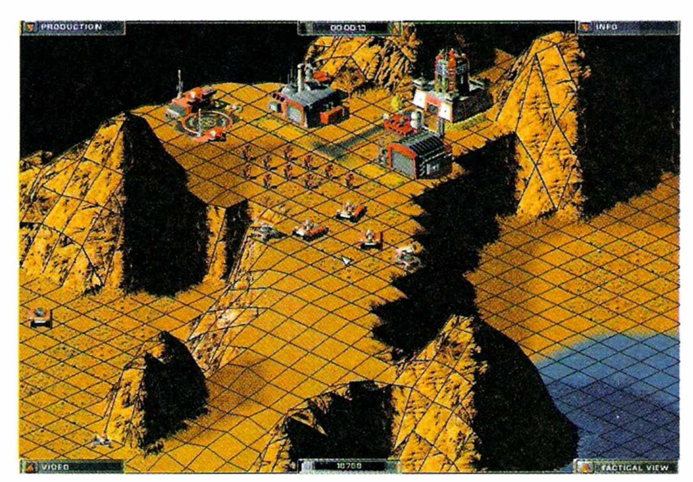
Mayday

Judgment Day

Blizzard und Westwood Studios in Alarmbereitschaft: Gleich mit dem ersten Projekt fordert ein schwäbisches Team die Entwickler von Echtzeitstrategie-Standards wie Alarmstufe Rot und WarCraft 2 heraus. Mayday von Media Publishing reizt mit hohen Auflösungen, dreidimensionalen Landschaften und einem Großaufgebot an Einheiten und Bauwerken.



Im Baumenü (links oben) können Sie gleich mehrere Einheiten auf einmal produzieren lassen, indem Sie die Buttons entsprechend oft anklicken.



Aus der Trickkiste der Programmierer: Die 3D-Landschaft basiert auf einem Drahtgittermodell; die Flächen werden anschließend mit Texturen tapeziert.

Bestärkt durch die positive Resonanz des Fachpublikums auf der Electronic Entertainment Expo (E3) in Atlanta und der Londoner ECTS hoffen die Stuttgarter nun auf den ganz großen Durchbruch. Angesichts starker Konkurrenz wie Age of Empires, Dark Reign und Total Annihilation muß aber die Frage erlaubt sein: Warum NOCH ein Echtzeitstrategiespiel? Art Director Rainer Gombos erklärt die Gründe: „Uns hat an den vorhandenen Spielen viel gestört. Wir wollten unser persönliches Idealspiel verwirklichen – mit allen Features, die wir uns schon immer gewünscht hatten." Projektleiter Axel Melzener pflichtet bei: „Wir haben vor der Entwicklung viele Konkurrenzprodukte gespielt und konnten in *Mayday* vieles verwirklichen, was uns bei den anderen Spielen gefehlt hat. Es ist ein Spiel von Spielern für Spieler."

Einheiten wie Staubsauger

Und so sieht *Mayday* dann auch aus: In drei Kampagnen à 13 Missionen (die Sie in beliebiger Reihenfolge spielen können) beeinflussen Sie als General im Dienst einer Supermacht (Amerika, Asien, Naher Osten) die Weltordnung des kommenden Jahrtausends. Ihre Aufträge umfassen sowohl die Zerstörung bestimmter Ziele als auch Eskorten oder die Sabotage von Produktionsanlagen

und Kraftwerken. Die über 80 verschiedenen Land-, Luft- und See-Einheiten werden in den von Anfang an vorhandenen Gebäuden hergestellt und mit der Ressource „Zeit" bezahlt; zusätzliche Anlagen müssen Sie in Z-Manier erobern. Bei der Gestaltung der Objekte haben die Designer vor allem auf eine möglichst eindeutige Klassifizierung geachtet. „Alle Einheiten sollten auf den ersten Blick in ihrer Stärke und Aufgabe identifizierbar sein. In anderen Spielen sehen Panzer wie Staubsauger oder Insekten aus – das ist nicht intuitiv. Ein Geländewagen oder ein Flakgeschütz müssen sofort als das erkennbar sein, was sie sind." Je länger Ihre Einheiten auf dem Schlachtfeld überleben, desto stärker werden sie. Wenn doch mal einer der Panzer oder Droiden draufgeht, können die Wracks eingesammelt und zu neuen Exemplaren verarbeitet werden. Einzelne Truppenteile lassen sich mit nützlichem Zubehör wie Bewegungsbeschleunigern, Laserwaffenverstärkern und mobilen Radarstörern ausstatten. Neben Spionage- und Forschungseinrichtungen sowie SDI-Laserwaffen finden sich in Ihrem Sortiment auch Wasserminen, Amphibienfahrzeuge und Holographie-Einheiten, die dem Gegner eine stärkere Streitkraft vortäuschen. Ebenfalls möglich: das Setzen von Wegpunkten und das Einstellen des „Verhaltens" eines Truppenteils in vier Stufen (aggressiv, defensiv, Patrouillieren, Stellung halten). Mit drei Auflösungen von 640x480 bis 1.024x768 Punkten und 256 Farben marschiert *Mayday* auch technisch an vorderster Front. Als eigentliche Spezialität von *Mayday* gilt allerdings die Programm-Engine, die eigens für isometrische 3D-Szenarien entwickelt wurde – ein Feature, das selbst der kommende Blizzard-Kracher *StarCraft* nicht zu bieten hat.

In Grund und Boden

Dreidimensionales Terrain sieht toll aus, aber welche spielerischen Vorteile ergeben sich daraus? Rainer Gombos dazu: „Der Spieler sieht deutlich, wann er einen Berg hochfährt und welche Konsequenzen das hat – zum Beispiel, daß die Einheit langsamer wird. Unsere Landschaft hat echte Höhen und Tiefen mit den entsprechenden Auswirkungen." Mit zuwenig PS unter der Motorhaube sind manche Fahrzeuge nicht in der Lage, steile Hänge zu überwinden; Sand, Geröll, Eis und Schnee sind zusätzliche Einflußfaktoren. Wie in der Realität können Units im Tal Gegner auf höheren Ebenen weder wahrnehmen noch unter Beschuß nehmen; umgekehrt funktioniert dies aber sehr wohl. Nicht zuletzt die Topographie war der Grund für die Wahl der isometrischen Ansicht: „Da der Spieler das Geschehen aus einer eher seitlichen Perspektive sieht, tritt das Gelände viel deutlicher zutage. In anderen Spielen sieht man ja meist nur von oben auf die Karte", weiß der Grafik-Profi. „Wir haben das Missionsdesign im Laufe der Zeit immer mehr auf die Landschaft abgestimmt." Mit zehn Multiplayer-Karten für jeweils vier Teilnehmer trägt Media Publi-shing auch den Interessen von Netzwerkspielern Rechnung.

„Mayday ist einfach in vielen Bereichen besser. Ich glaube, es gibt momentan kein Konkurrenzprodukt, das optisch so aufwendig ist", so Rainer Gombos über die Unterschiede zur Konkurrenz.

Petra Maueröder ■

Viewpoint



Die spielbare Preview-Fassung läßt darauf schließen, daß *Mayday* weitere Mosaiksteinchen auf dem Weg zum idealen Echtzeitstrategiespiel ergänzt. Das Gameplay leidet trotz beachtlicher Komplexität nicht unter dem Funktions-Overkill eines *Dark Reign*, und das 3D-Terrain ist nicht nur klar zu erkennen, sondern will auch bei den taktischen und strategischen Entscheidungen berücksichtigt werden. Und die Grafik? Fehlende Texturen lassen die „glänzenden" Einheiten künstlich wirken; dafür machen die Landschaften trotz des Verzichts auf Gouraud Shading und andere kosmetische Tricks einen recht natürlichen Eindruck. Zwei Schwächen der Vorab-Version will Media Publishing bis zur Marktreife auf alle Fälle noch ausbügeln: Beschädigte Einheiten sollen von intakten schon rein optisch zu unterscheiden sein, und das Handling mehrerer Objekte wird noch komfortabler. Gründe genug, um sich auf das endgültige Spiel zu freuen – die Testversion wurde für die PC Games 3/98 zugesagt.



Da keine zusätzlichen Gebäude errichtet werden können, ist die Verteidigung der vorhandenen Stützpunkte überlebenswichtig.



Flugzeugträger dienen Bombern als schwimmende Reparaturwerkstatt.



Das gebirgige Terrain bietet dem Hauptquartier Schutz vor Überfällen.





Croc: Legend of the Gobbos

Crocodile Dundee

So langsam kommt nun auch auf dem PC das Genre Jump&Run auf Touren: Croc ist der Held eines ausschließlich dreidimensionalen Hüpfspiels mit cleverem Levelaufbau und putziger Grafik.

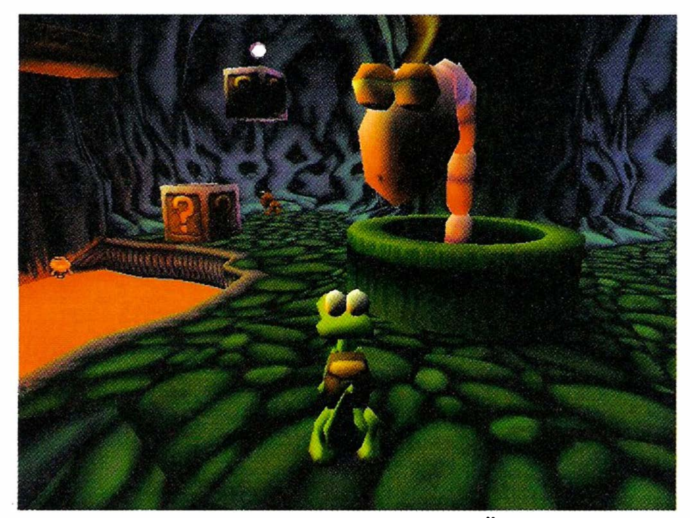
Was ist klein, grün und trägt einen Schulranzen? Nein, nicht Joschka Fischer vor 40 Jahren, sondern ein Krokodil namens Croc, das im Tal der Gobbos einige Abenteuer zu bestehen hat. Was zum Alligator sind denn Gobbos, werden Sie sich zu Recht fragen, und erhalten am besten von uns einen kleinen Einblick in die Vergangenheit dieser ominösen Wesen. Gobbos sind kleine, extrem putzige Fellknäuel, die den ganzen Tag Spaß haben und fröhlich sind. So viel Lebensfreude treibt die lieben Gobbos unter der Führung von König Rufus oft an die gesunde, frische Luft und an den nahegelegenen Fluß. Eines wunderschönen Tages treibt auf eben jenem Gewässer ein Körbchen mit einem entzückend niedlichen Krokodil-Baby vorbei. Erst dachten die versammelten Gobbos, daß das Krokodil der Sieger des alljährlichen Ich-treib-in-einem-Körbchen-auf-dem-Fluß-Rennens sei, doch als keine weiteren Teilnehmer auftauchten, nahmen sie den Kleinen kurzerhand in ihre Reihen auf. Das Mini-Reptil ist natürlich Croc und somit der Held des gleichnamigen Spiels von Fox Interactive. Doch was wäre ein Spiel, das nur aus lauter niedlichen, putzigen und knuffigen Figuren besteht? Richtig gedacht. Einen Bösewicht gibt es auch. Der nennt sich Baron Dante und ist stinksauer, daß die Gobbos ständig so viel Spaß haben. Also stürzen er und seine Schergen sich auf die pelzigen Frohnaturen und sperren sie ein. Nur Croc kann entkommen und ist deshalb die einzige Chance der Gobbos.

Niedliche Animationen

Croc ist ein Jump&Run mit 3D-Grafik, das etwas an *Mario 64* für das Nintendo 64 erinnert, allerdings mit weniger vielfältigen Möglichkeiten, die Umgebung zu benutzen. Gewisse Parallelen zu *Pandemonium!* sind nicht zu übersehen, wenngleich Sie sich in *Croc* völlig frei bewegen dürfen und daher auch mal von einer Brücke fallen können. Drei verschiedene Perspektiven sollen Ihnen aber helfen, das kleine Krokodil sicher durch die vier abwechslungsreich gestalteten Landschaften zu dirigieren. Je nach Hindernis oder Puzzle ist die Vogelperspektive hilfreich, ein anderes Mal eher die schräg über dem grünen Helden. Croc selbst ist hervorragend animiert und watschelt putzig umher, springt wie ein Känguruh oder wirbelt mit seinem Schwanz, um unliebsame Geg-



Die 3D-Engine von Croc muß sich nicht hinter der Konsolen-Konkurrenz verstecken, und auch das Gameplay verspricht viel Abwechslung.



Ständig treffen Sie auf Ihrer Reise mit Croc auf kleine Überraschungen und witzige Einlagen, die dem Krokodil aber auch gefährlich werden können.

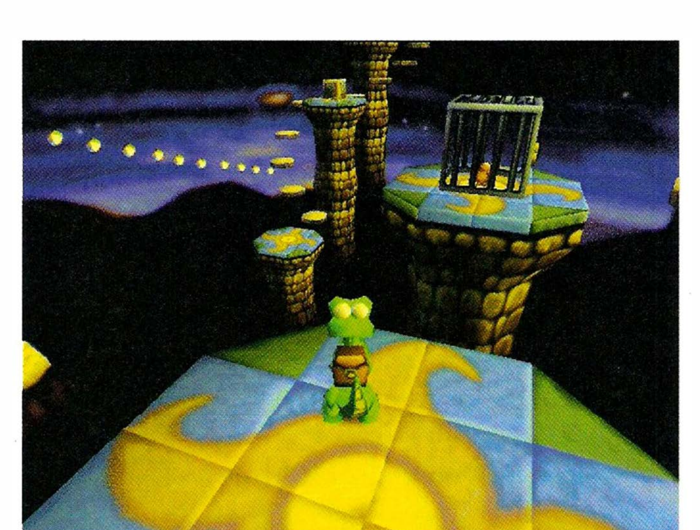


Die vielen Grafikeffekte und das stufenlose Rotieren der 3D-Landschaft profitieren am deutlichsten von der 3D-Kartenunterstützung.

ner zu vermöbeln. Auf herumstehende Kisten kann unser kleiner Recke nicht nur klettern oder hüpfen, sondern sie auch mit einem speziellen Sprung zerschlagen, um darin eingesperrte Gobbos zu befreien oder ein paar Edelsteine zu finden.

Für jeden etwas

Die Puzzles in *Croc* sind geschickt aufgebaut: Jeder Level ist für Einsteiger und Profis gleich aufgebaut, doch sind die Lösungswege unterschiedlich. Während Sie es sich relativ leicht machen dürfen und nur die wichtigsten Punkte abklappern, können erfahrene Spieler nach versteckten Passagen, Bonus-Räumen und anderen Extras suchen, die deutlich schwieriger zu erreichen sind. Die rund 15 Levels sind aber auch im Schnelldurchgang nicht einfach zu packen, da der Schwierigkeitsgrad und die Komplexität sachte, aber stetig ansteigen. Genügend Motivation wird durch immer neue Gegner und Rätsel-Kombinationen erzeugt. Die gelungene Grafik tut ein übriges dazu, obwohl sie ohne 3D-Grafikkarte etwas zu pixelig wirkt. Über die Software-Schnittstelle Direct 3D sorgen aber die gängigen Karten für weich schattierte Figuren und (falls es der 3D-Chip unterstützt) gefilterte Texturen. Darüber hinaus wird auch das Watscheln



Die Levels sind so aufgebaut, daß Einsteiger flott vorankommen, Profis dagegen viele Extras entdecken können.



Der böse Baron Dante hat keinen Bock auf die fröhlichen Gobbos.

durch die Lande deutlich weniger durch Ruckeln gestört. Fox Interactive hat zusätzlich noch eine spezielle Version für 3Dfx-Karten integriert, die gegenüber Direct 3D einen leichten Geschwindigkeitsvorteil besitzt.

Dicke Endgegner

Neun witzig anzusehende, aber ungemein knackige Endgegner warten auf Croc, der mit flinken Bewegungen und deftigen Schwanzschlägen erfolgreich zu bleiben versucht. Natürlich ist Baron Dante höchstpersönlich der finale Bösewicht, der es wirklich in sich hat. Wer auf der Jagd nach dem Gobbo-Klopfer gut aufpaßt, wird bis zu acht Geheimlevels finden, die weitere Überraschungen bereithalten. Untermalt wird die spaßige Hüpferei von Cartoon-gemäßen Soundeffekten und mehreren Audio-Tracks, die gut zum Spiel passen. Bis zum Release im Januar will Fox Interactive noch an Details bei der Grafik feilen und das Gameplay abstimmen. Dem Test in der nächsten Ausgabe der PC Games steht somit nichts im Wege.

Florian Stangl ■



FACTS

Genre	Jump&Run
Hersteller	Fox Interactive
Release	Januar 1998

Vergleichbar mit

Pandemonium!, Bug 2

Ed Hunter

Eiserne Jungf

Heavy Metal und Action: Paßt irgendwie gut zusammen, dachten sich die Schwermetaller von Iron Maiden und gaben ein Ballerspiel in Auftrag. Aufhänger ist Ed Hunter, das Maskottchen der Band und auf allen 14 Plattencovern zu finden. Das Team von Synthetic Dimensions verriet uns exklusiv alles über die originelle Grafikengine und das ungewöhnliche Ambiente des Spiels.

Der Aufhänger dieses Spiels ist Eddie. Aber nicht irgendein Eddie, sondern genau jener, der auf den Plattencovern der britischen Metal-Veteranen Iron Maiden prangt. *Ed Hunter* ist somit der zweite Versuch, das Maskottchen der Band in einem Spiel zum Leben zu erwecken. Der erste Versuch namens „Melt" war nach Aussagen der Musiker so schrottig, daß sie das Projekt einstampfen ließen. Es dauerte lange, bis sich Plattenfirma und Band darauf einließen, einem neuen Programmierteam diese starke Lizenz anzuvertrauen. Synthetic Dimensions arbeiten gerade an einem 3D-Actionspiel à la *Creature Shock*, das auf dem neuesten technischen Stand ist und sowohl Eddie als auch Iron Maiden geschickt einbindet. Wem Synthetic Dimension nichts sagt: Die Engländer entwickelten in den vergangenen elf Jahren für Firmen wie Psygnosis, SSI und Core Design Titel wie *Chronicles of the Sword*, *Legends of Valour* und *Gauntlet 1 + 2*.

Neue Grafikengine

Keine Sorge, Ed Hunter ist kein Spiel, das nur dank der Lizenz Ihr Interesse verdient. Was die Programmierer da klammheimlich entwickeln, klingt spielerisch ausgereift und vor allem technisch eindrucksvoll. Synthetic Dimensions gehen nicht den Weg, den die meisten anderen Firmen mit ihren 3D-Engines gehen, sondern greifen bevorzugt auf den selbstentwickelten Packer zurück, mit dem sie hochauflösende Grafiken und Texturen im Hauptspeicher verwalten können, ohne daß Sie gleich Ihr RAM hochrüsten müssen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Zusammen mit der Unterstützung der gängigen 3D-Grafikkarten per Direct 3D muß sich *Ed Hunter* nicht hinter der Konkurrenz verstecken. Zusätzlich durften Synthetic Dimensions auf das Artwork sämtlicher Iron Maiden-Alben zurückgreifen und konnten sich so die besten Themen für das Spiel herauspicken und sogar erweitern. Alle fünf Musiker der Band standen eng mit den Programmierern in Kontakt und brachten eigene Ideen mit ein, wobei alle Entscheidungen bezüglich des Gameplays bei den Designern lagen. „Zuallererst muß das Spiel für sich alleine seine Klasse zeigen. Die Tatsache, daß wir Bilder und das Image von Iron Maiden und Eddie benutzen, macht es noch deutlich vielfältiger", erklärt Kevin Bulmer, Director von Synthetic Dimensions.

„Man wird Eddie nur gelegentlich sehen."
Kevin Bulmer

Der gute Ed Hunter ist also Aufhänger des Spiels. Muß man deswegen auch Heavy Metal hören und Iron Maiden verehren? „Obwohl er eine zentrale Rolle im Spiel übernimmt und den Spieler leitet, wird man ihn nur gelegentlich sehen", erläutert Kevin Bulmer. Obwohl im Spiel viele Grafiken und Textauszüge aus dem Schaffen von Iron Maiden zu finden sind, sollen auch Techno-Freaks und Klassikfreunde keine Schwierigkeiten beim Spielen haben, denn alle relevanten Teile sind unabhängig von der Band gestaltet. Damit will Kevin auch alle Befürchtungen ausräumen, *Ed Hunter* könnte ein schnell zusammengeschustertes Produkt werden, das sich nur dank eini-

rau

ger Grafiken von Eddie verkauft. „Die Spieler sind keine Narren, schlechte Tests killen ein Produkt ganz schnell. Das wird hier nicht passieren." Dafür sprechen die neue Grafikengine mit hochauflösenden Bildern in High-Color, die komplexe 3D-Welt und die Lichteffekte, so daß schnell klar wird, daß der Iron Maiden-Anteil nur sehr subtil ist. Wer die Band nicht kennt, wird vieles gar nicht mit ihr in Verbindung bringen, sondern für einen natürlichen Teil des Spiels halten. Fans der Metal-Veteranen stoßen dagegen ständig auf Grafiken und Textzitate aus den 14 Maiden-Studioalben.

Nicht-linearer Verlauf

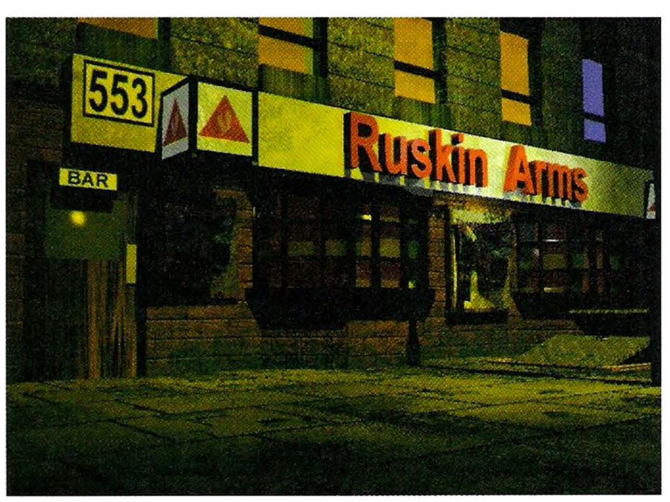
Nachdem Sie jetzt wissen, daß Langhaarige, Gitarristen und ganz normale Leute gleichermaßen *Ed Hunter* spielen können, ist es wohl an der Zeit, etwas mehr über das Gameplay zu verraten. Prinzipiell ist es ein Ballerspiel im Stile des Arcade-Hits *Virtua Cop* von Sega, wenngleich es trotz aller Action auch etwas für den Kopf bieten



Die Engine erlaubt mit einer 3D-Grafikkarte solch brillante Szenarios, durch die Sie sich relativ frei bewegen dürfen.

und komplexer sein soll. Es wird viele Überraschungen geben: Hinterhalte der Gegner und so ziemlich alles an unangenehmen Sachen, die Ihnen in einem 3D-Actionspiel passieren können. Die Story, die sich wie ein roter Faden durch das Spiel zieht, hat einen engen Bezug zu den Platten von Iron Maiden. Kevin sagt über den Hintergrund des Spiels: „Wir haben uns die Story von Eddie genommen, wie er sich über die Alben der Band immer weiter entwickelt. Im Spiel sind zwei Versionen von Ed Hunter zu sehen." Die Schauplätze im Spiel halten sich aber nicht an die chronologische Reihenfolge der erschienenen Platten, sondern wurden dem Gameplay zuliebe etwas umgestellt. „In der ersten Hälfte des Spiels sieht man Eddie, wie er auf *Piece of Mind* zu sehen war, also in Zwangsjacke in einer Gummizelle", beschreibt Kevin. „Im zweiten Teil sieht er aus wie ein Cyborg aus einer fernen Zukunft, bei dem die Arme und Beine ersetzt wurden." Die Vorlage stammt vom Maiden-Album *Xfactor*. Die Schauplätze sind Ägypten (Powerslave), eine Irrenanstalt (Piece of Mind), heruntergkommene Straßen (Killers) und ein Friedhof (No Prayer for the Dying). Sie werden es sich schon gedacht haben: Der Soundtrack stammt naürlich von den Jungs um Bassist Steve Harris – für Fans der Band, die schon alles haben, soll auch etwas Besonderes dabei sein. Zwar liegt der Schwerpunkt auf handfester Action, doch verläuft *Ed Hunter* im Gegenatz zur Genre-Verwandschaft nicht li-

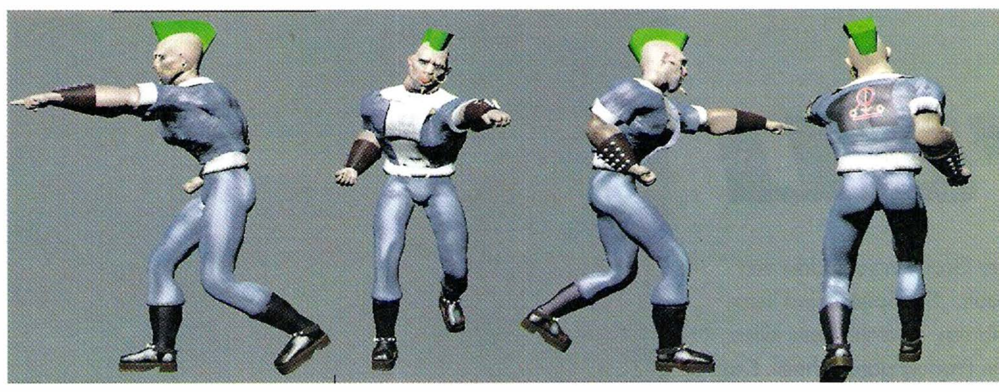
„Zuallererst muß das Spiel für sich alleine seine Klasse zeigen" sagt Director Kevin Bulmer



Das Straßen-Szenario ist dem Iron Maiden-Album „Killers" nachempfunden.

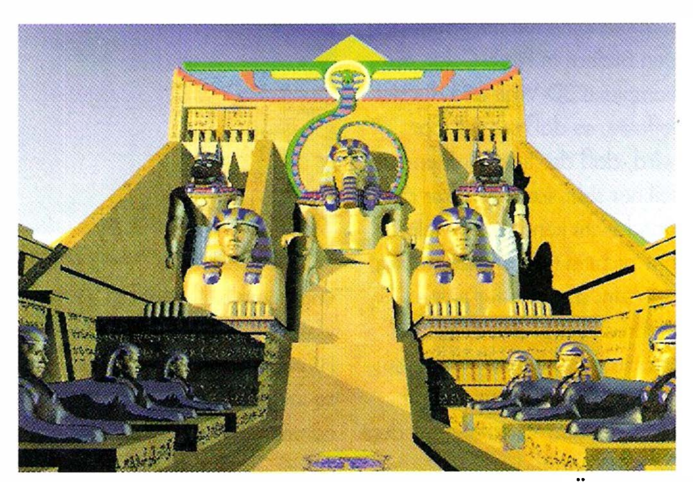


Dieser sympathische Zeitgenosse benutzt seine Flasche nicht nur zum Trinken.


Die liebevoll gerenderten Punker zählen noch zu den harmloseren Gegnern in Ed Hunter.

near. Dadurch dürfen Sie nach Belieben die Umgebung erkunden, die daher auch mit allen möglichen Gags und Überraschungen gespickt werden soll. Da Sie jedesmal eine andere Route wählen können, ist auch der Spielverlauf stets unterschiedlich, was durch einige zufällige Ereignisse noch verstärkt wird. Je nachdem, welchen Gegner Sie wann und wie beseitigen, eröffnet sich eine neue Route oder Sie stolpern sogar in geheime Abschnitte des Spiels. Kevin Bulmer ist wichtig, daß die Geschwindigkeit des Spieles sich stetig steigert. „Es geht eher zahm los, wenn die Gegner Flaschen und Steine auf Dich werfen, aber wenn später andere Gefangene mit Pistolen auf Dich schießen, wird es hart", erklärt er. Ein festes Muster, das der Spieler lernen könnte, soll es bei *Ed Hunter* nicht geben. „Wir sorgen dafür, daß der Spieler das Verhalten der Gegner nicht auswendig lernen kann. Sonst wird es zu schnell lagweilig", behauptet Kevin grinsend. Dafür sorgt auch ein Algorithmus, den Synthetic Dimensions Tribe nennen. Schießen Sie beispielsweise auf ein Mitglied einer Straßengang, wird die ganze Gruppe Sie angreifen. Lassen Sie die Typen in Ruhe, bestehen gute Chancen, daß diese sich eher mit sich selbst als mit Ihnen beschäftigen.

„Wir sorgen dafür, daß der Spieler das Verhalten der Gegner nicht auswendig lernen kann."
Kevin Bulmer


Ed Hunter ist enorm abwechslungsreich: Auch eine Reise ins alte Ägypten steht Ihnen bevor. Als Vorlage diente das Album „Powerslave".

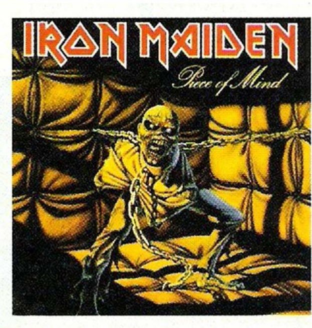
Detaillierte Grafiken

Die Detailliebe der Programmierer ist beachtlich. Neben der normalen 3D-Fassung nutzen sie die MMX-Technologie, um ein Rot-Grün-Bild zu erzeugen, das Sie mit einer entsprechenden Brille dann plastisch sehen können. Eddie selbst wurde sehr detailliert gerendert – so detailliert, daß die Grafiker sogar in ein Leichenschauhaus marschierten und die frischen Narben einiger Leichen fotografierten, um realistische Texturen zu haben. Weitere Features wie Licht- und Teilcheneffekte, das Polygonhandling, Wetterbedingungen oder die weichen Animationen der Charaktere im Spiel sind nur teilweise wichtig für das Gameplay, sorgen aber für die nötige Atmosphäre. Apropos Atmosphäre: Bislang ist die Band so von der Arbeit der Designer überzeugt, daß sie diese möglicherweise mit dem Rendern des nächsten Iron Maiden-Videos beauftragen werden. Der geplante Release des Spiels im April soll zusammen mit der nächsten Welt-Tournee der britischen Schwermetaller stattfinden. Mit der dazugehörigen neuen Platte von Iron Maiden hängt auch das Ziel des Spiels zusammen. Sie müssen nämlich rausbekommen, wohin Eddie geht und was er über das Ende der Welt weiß...


Die Designer verwandten viel Zeit auf die Feinarbeit von Details.

Derek dela Fuente ■
Florian Stangl ■

Iron Maiden



Für Heavy Metal-Fans zählen Iron Maiden seit Anfang der 80er Jahre zu den Kultbands. Songs wie *Number of the Beast* oder *Aces High* zählen zu den Klassikern der „New Wave of British Heavy Metal". Wer weniger auf schnelle Gitarrenläufe und kräftige Drums steht, sollte zumindest wissen, daß auf jedem Plattencover ein gewisser *Ed Hunter* sein Unwesen trieb. Anfangs war das Maskottchen der Band noch eher martialisch, doch änderte sich nicht nur sein Aussehen im Lauf der Zeit, sondern auch seine Attitüde. Vom gesellschaftlichen Außenseiter des Englands unter Margaret Thatcher über den gehirnamputierten Irren bis hin zum Zeitreisenden unterlag Eddie einer ständigen Evolution. Die fünf Musiker Steve Harris, Nicko McBrain, Dave Murray, Jannick Gers und Blaze Bayley halfen den Designern mit eigenen Vorschlägen, dem Spiel die rechte Atmosphäre zu verpassen.

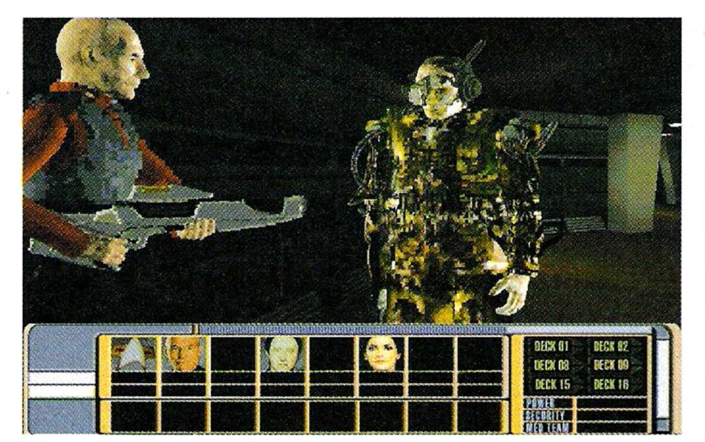




Star Trek – First Contact

Fortsetzung

Der lange Trek setzt sich weiterhin fort. Neben Interplay, die momentan an dem Adventure Secret of Vulcan Fury werkeln, bastelt auch MicroProse wieder an einem Star Trek-Spiel. First Contact, das wohl in Deutschland Der erste Kontakt heißen wird, bedient sich dabei der von Epic Megagames entwickelten Unreal-Engine.



Jean-Luc Picard, der bereits schlechte Erfahrungen mit den Borg gemacht hat, ist natürlich an vorderster Front dabei.

Die gesamte Enterprise wurde möglichst exakt nachgebildet.





Die Unreal-Engine beherrscht zwar einige nette Effekte, muß aber für First Contact noch angepaßt werden, um eine gute Performance zu erreichen.

Sternzeit: 28. November 1997. Planet: Erde. PC Games durfte Einzelheiten eines Spiels erkunden, die noch niemand zuvor gesehen hat. Die Rede ist von *Star Trek: First Contact*, dem dritten Trekker-Spiel von MicroProse nach *Final Unity* und *Generations*. Wie bei dem von Virgin gepublishten Versuch eines interaktiven Spielfilms, der sich *Star Trek: Borg* schimpft, steht auch hier der Kampf gegen die tückischen Kollektivwesen Borg im Mittelpunkt. Die Story von *First Contact* ist, wen wundert's, an den gleichnamigen Kinofilm angelehnt. Seit eine Menge Borg durch die Gänge wandeln, ist es auf der Enterprise zunehmend ungemütlich geworden. Deshalb hat der Spieler die ungemein ehrenvolle, aber leider auch ausgesprochen gefährliche Aufgabe, klar (Raum-)Schiff zu machen. Nachdem schon die Zelluloid-Fassung des *Ersten Kontakts* viel geradliniger und actionbetonter ausgefallen war als das auf der Leinwand stattfindende Treffen der Generationen, macht auch die Enterprise aus Bits und Bytes diesen Schwenk mit. Während *Generations* ein Adventure war, wird *First Contact* ein Action-Game werden.

Engine geBORGt

Dafür – und übrigens auch für zwei weitere, bisher geheime Projekte – hat sich MicroProse bei Epic Megagames die Unreal-Engine ausgeBORGt, die allerdings noch optimiert wird, damit sie schneller läuft und MMX nutzt. Deren Stärken zeigen sich schon jetzt in Form von detaillierten Räumen mit schickem Light-Sourcing. Abwechslung fürs Auge bieten die Holodecks. Hier darf die Engine dann auch gleich unter Beweis stellen, daß sie Unterwasser-Grafiken beherrscht. Es drängt sich natürlich die Befürchtung auf, daß ein weiteres 3D-Actionspiel einfach mit dem verkaufsfördernden *Star Trek*-Logo verziert werden soll. Der Immer-feste-drauf-Effekt anderer 3D-Spiele wird aber dank vorlagenspezifischer Besonderheiten und zur Freude Clone-geschädigter Spieler ausbleiben. Wenn erst einmal ein paar Borg mit ein und derselben Waffe eliminiert wurden, entwickelt deren kollektives Bewußtsein einen Schutzmechanismus, so daß selbst der dickste Laser so wirkungslos wie eine Spielzeugpistole verpufft und durch ein neues Schießeisen ersetzt werden muß. Weil aber das Waffenarsenal der Enterprise zwar vielseitig, aber nicht unerschöpflich ist, sollte direkter Feindkontakt wo immer möglich vermieden werden. Dies sorgt natürlich für ein deutlich anderes Feeling als bei landläufigen 3D-Ballereien unter dem Motto „viel Feind, viel Ehr'".
Treue *Star Trek*-Fans dürfen sich gleich doppelt freuen: Für die Synchronisation von *First Contact* werden die Originalsprecher aus Kino und Fernsehen ins Tonstudio geholt. Und ein weiteres *Star Trek*-Game von MicroProse ist bereits in Planung. Details über *Birth of Federation* sind aber noch streng geheim.

Andreas Lober ■



FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	MicroProse
Release	1.Quartal 1998

Vergleichbar mit
Unreal,
Star Trek: Generations

Die Codemasters setzen weiter auf flotte Autos: Nach dem hervorragenden TOCA Touring Cars basteln die emsigen Engländer gerade an Colin McRae World Rally, einer akkuraten Simulation des Rallye-Sports. Außerdem steht noch die Konsolen-Umsetzung Micro Machines 3 in den Startlöchern. Florian Stangl besuchte die Designer vor Ort und erfuhr außerdem noch einiges über die zukünftigen Projekte.

Codemasters

Rallye auf

Urlaub auf dem Bauernhof – die Codemasters haben sich wahrlich ein hübsches Plätzchen im englischen Flachland ausgesucht, um in Ruhe an ihren Spielen zu basteln. Im beschaulichen Warwickshire, umgeben von Schafherden und grünen Wiesen, hat die ständig expandierende Firma einen gemütlichen Bauernhof zu ihrem Hauptquartier umfunktioniert. Während unseres Besuches liefen gerade die letzten Feinarbeiten an *Micro Machines 3*, der neuesten PC-Variante des kurzweiligen Action-Rennspiels, doch der Großteil der Programmierer widmete sich bereits der neuen Simulation *Colin McRae World Rally*.

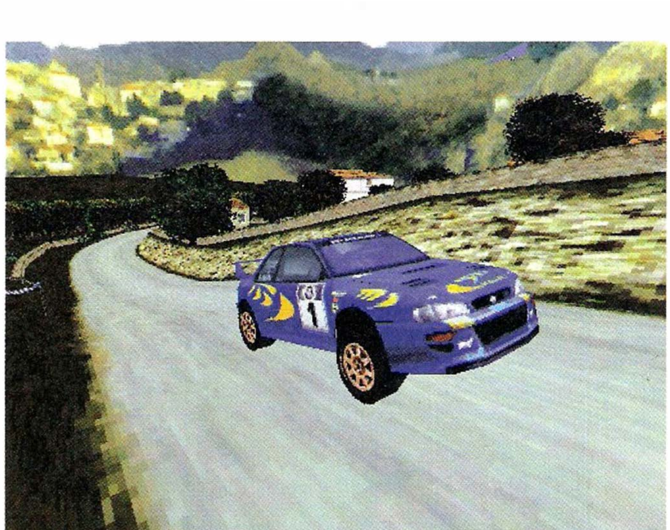
Andrew Parsons, Leiter der Entwicklungsabteilung, und Guy Wilday (Projekt Manager) gewährten der PC Games-Redaktion einen tiefen Einblick in die erste Version dieses vielversprechenden Titels.

„Die Original-Strecken bringen nicht so viel Spaß wie unsere eigenen Entwürfe." Andrew Parsons

Wie der Name schon sagt, stand für *Colin McRae World Rally* der erfolgreiche britische Rennfahrer Pate. Colin McRae spendierte aber nicht nur seinen guten Namen, sondern vor allem sein Fachwissen rund um die Welt der Schotter- und Schlammpisten. Die grundlegenden Zutaten sind – ähnlich wie in Touring Car – akkurate, aber noch detailliertere Fahrmodelle, eine flotte und aufwendige 3D-Grafik und eine große Zahl unterschiedlicher Strecken, die über die ganze Welt verteilt sind. Wie die Codemasters auf die Idee kamen, eine Rallye-Simulation zu entwickeln, erzählt Entwicklungsleiter Andrew Parsons: „Es gibt eine ganze Reihe guter Rallye-Spiele, aber keines wird heute mehr diesem Sport gerecht. Wir wollen das ändern!" Geplant ist wie schon bei *Touring Car* eine Mischung aus klassischem Gameplay und der genauen Simulation dieser Rennklasse. *Colin McRae World Rally* basiert auf einzelnen Renn-Etappen, die der Spieler nacheinander absolvieren muß, wobei



Die Polygonmodelle basieren auf Bausätzen, die per Laser genauestens gescannt wurden.





Links: Colin McRae World Rally wird 64 lange Strecken in acht verschiedenen Ländern enthalten. Rechts: Codemasters arbeitet vor allem an der komplexen Fahrphysik, was Sie gerade auf den rutschigen Schnee-Kursen spüren werden.

dem Bauernhof

Colin und die Hersteller der Rallye-Wagen die Programmierer dabei unterstützten. Allerdings sind die jeweils acht langen Strecken in den acht Ländern nicht originalgetreu nachgebildet, sondern nur an der wirklichen Welt orientiert. „Die Original-Strecken bringen nicht so viel Spaß wie unsere eigenen Entwürfe", erklärt Andrew, „für uns war vor allem das Gameplay wichtig, deshalb haben wir darauf verzichtet." Besonders reizvoll sind die Parallel-Turniere, in denen Sie auf dem selben Kurs gegen einen anderen Wagen antreten, denn sonst sind Sie eher allein auf weiter Flur und treten vor allem gegen die Uhr an.

„Die Wagen sind viel detaillierter als in Touring Car!" Guy Wilday

64 komplexe Rennstrecken

Gefahren wird unter anderem in Neuseeland, Indonesien, Spanien, Portugal, England und Australien, also den wichtigsten Ländern des Rallye-Sports. Veränderliche Wetterbedingungen sowie schlammige und trockene Straßen gehören ebenfalls zum Repertoire wie die aktuellen Rallye-Boliden von Mitsubishi, Renault oder Toyota. Als besonderen Gag haben die Codemasters noch einige Klassiker wie etwa den legendären Audi Quattro eingebaut, die sich anders steuern als die modernen Flitzer. Das Fahrverhalten eines Rallye-Wagens ist aufgrund der extremeren Bedingungen viel schwieriger zu simulieren als das eines Tourenwagens, weshalb die Designer gerade hierauf viel Zeit und Detailarbeit verwenden. Da im Vergleich zu *Touring Car* weniger Wagen auf der Strecke sind, bleibt mehr Rechenzeit für die Fahrphysik übrig. Wie im echten Rennleben darf natürlich der Beifahrer nicht fehlen, der Ihnen den weiteren Verlauf der Strecke bekanntgibt. „Ob das per Sprachausgabe oder mit einem Symbol geschieht, ist noch nicht entschieden", erklärt Guy, „aber wahrscheinlich werden wir das den Spieler auswählen lassen. Die Puristen wollen wohl Instruktionen per Sprachausgabe." Geplant ist, daß ein prominenter deutscher Rennfahrer für die Sprachausgabe in ein Studio geschickt werden soll, doch endgültig bestätigt ist das noch nicht.

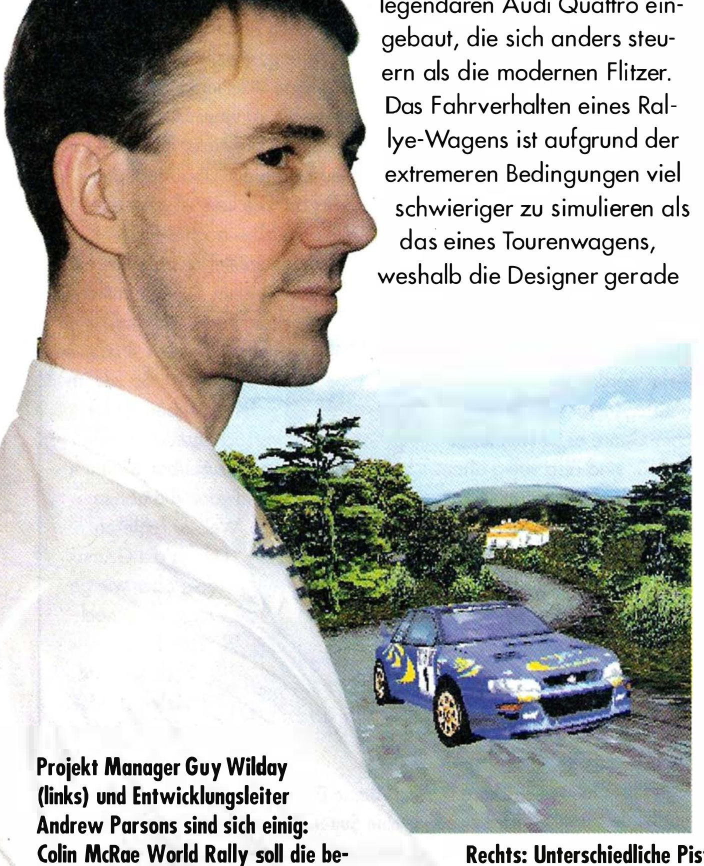
Für die Arbeiten an den sage und schreibe 64 komplexen Strecken wälzten die Designer etliche Fachzeitschriften und sahen sich stundenlang Videos an, um sich inspirieren zu lassen und passende Texturen zu finden. Für die Automodelle besorgten sie sich im Bastelladen um die Ecke kleine Modelle der Flitzer, die dann per Laser gescannt wurden und schließlich als Daten mit der entsprechenden Software ins

Micro Machines 3

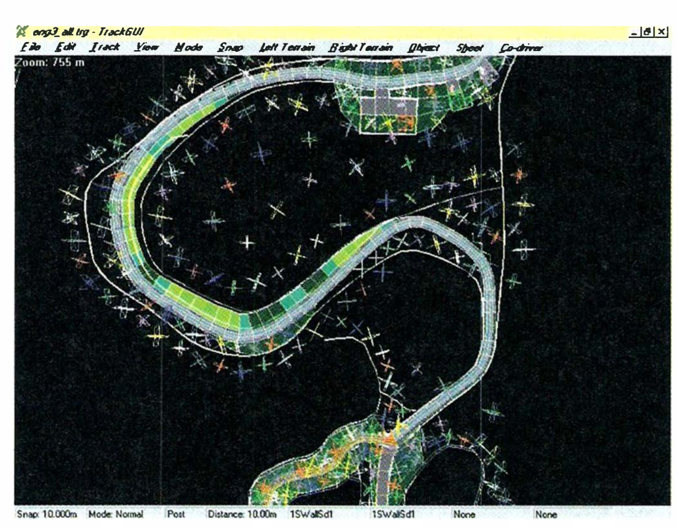
Kurz vor der Fertigstellung befindet sich *Micro Machines 3*, ein actionlastiges Rennspiel aus einer 3D-Isometrieperspektive. Hier wird nicht nur gerast, sondern geschubst und mit allerlei Extrawaffen der Gegner beharkt. Dank der Unterstützung von 3D-Grafikkarten sieht das Spiel deutlich besser aus als die PlayStation-Vorlage. Mit einem ausführlichen Test dürfen Sie in der nächsten Ausgabe der PC Games rechnen.



Micro Machines 3 unterstützt die gängigen 3D-Karten.



Projekt Manager Guy Wilday (links) und Entwicklungsleiter Andrew Parsons sind sich einig: Colin McRae World Rally soll die beste Rallye-Simulation werden.

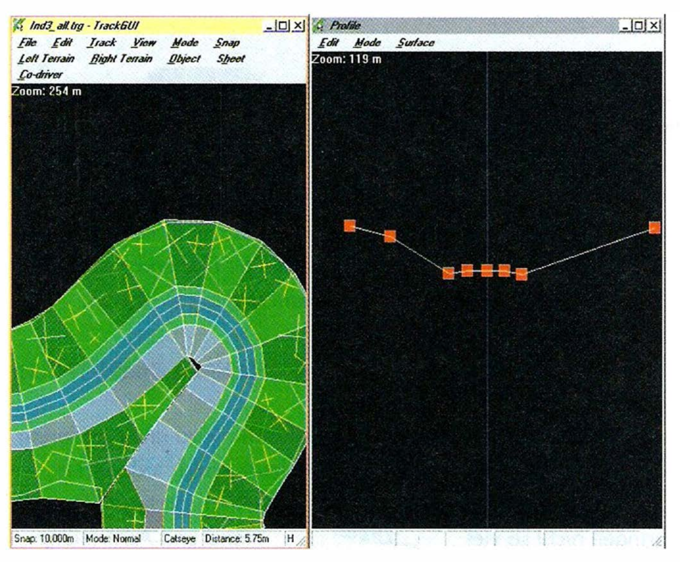


Rechts: Unterschiedliche Pisten- und Wetterverhältnisse erschweren die Jagd auf die Bestzeit. Links: Die Strecken orientieren sich an realen Vorbildern und werden im hauseigenen Editor entworfen.



Spiel eingebaut werden. Praktischerweise ließen sich die beigelegten Aufkleber auch gleich als Vorlage für die Texturen der Autos verwenden. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: „Die Wagen sind viel detaillierter als in *Touring Car*", verkündet Projekt Manager Guy Wilday stolz. Natürlich lassen sich die Rennsemmeln ebenso knuffig verformen, was nach einer Kollision mit Bäumen oder Telefonmasten unvermeidbar ist. Das Anspielen der ersten Version zeigte außerdem, daß die Cockpitsicht überarbeitet wurde und deutlich intelligenter den Blick des Spielers auf die nächste Kurve richtet. Dadurch entsteht schnell ein hervorragendes Gefühl für die Strecke – es fehlt nur noch die passende Fliehkraft. Dafür wird zumindest ein wenig die Unterstützung von Force Feedback-Joysticks sorgen. Noch werden ein paar Monate vergehen, bis *Colin McRae World Rally* auf dem Markt kommt (geplant ist Frühsommer 1998), doch dürfen wir uns schon jetzt auf die erste richtige Simulation dieser Rennklasse freuen.

Florian Stangl ■



Mit der Maus ändern die Designer bequem Kurvenverläufe und das Höhenprofil, bis der Verlauf des Kurses optimal spielbar ist.

Touring Car 2 und Online-Spiele

Was planen die Codemasters für die Zeit nach *Colin McRae World Rally*? Richard Darling, Game Design Director, stand uns Rede und Antwort.

PCG: Mit *TOCA Touring Car* gelang den Codemasters ein hervorragendes Rennspiel. Wird es *Touring Car 2* geben?

RD: Wir sind sehr zufrieden mit den Reaktionen, die wir auf *Touring Car* erhielten. Aber natürlich gibt es noch einiges zu verbessern, deshalb arbeiten wir schon an einem Nachfolger. Neuerungen, über die wir nachdenken, sind beispielsweise Rückspiegel, die viele gefordert haben. Außerdem planen wir Tuningmöglichkeiten wie mehrere Reifensätze, die Bremsbalance, Getriebeeinstellungen und sogar veränderliche Wetterbedingungen während des Rennens oder zwischen dem ersten und dem zweiten Lauf. Vielleicht wird es sogar eine Super Tourenwagen-Version von *TOCA* für den deutschen Markt geben. Außerdem werden für die nächste Saison wohl die Regeln geändert werden, so daß es ein kurzes und ein langes Rennen geben wird, bei dem dann ein Boxenstopp fällig ist. Das wollen wir dann auch einbauen.

„Wir gehen nicht an ein neues Spiel heran, indem wir überlegen, welches Genre gerade populär ist." Richard Darling

PCG: Die Fahrzeuge von *Touring Car* fahren sich bis auf den Audi sehr ähnlich. Wird es da in Zukunft größere Unterschiede geben?

RD: In der Wirklichkeit gibt es kleine Unterschiede im Fahrverhalten, aber die Leistung ist sehr ähnlich, darum gewinnt ja auch nicht immer der selbe Wagen. Wir wollten, daß in *Touring Car* der Spieler und seine Gegner immer sehr nah beisammen sind, deswegen haben wir das nicht geändert. Möglicherweise wird es aber beim Nachfolger einen speziellen Modus geben, in dem wir das zwar unrealistischer, dafür aber abwechslungsreicher machen. Wir haben noch etwas Zeit, da *Touring Car 2* erst im Sommer 1998 erscheinen wird.

PCG: Wie gehen die Codemasters bei der Entwicklung neuer Spiele vor? Wie entstehen die Ideen?

RD: Wir haben eine Design-Gruppe, die aus acht Leuten besteht. Dort werden alle neuen Ideen diskutiert, bis wir ein Ergebnis haben, das wir dann umsetzen können. Viele Ideen werden dabei wieder verworfen, weil sie nicht alle Mitglieder überzeugen können.

PCG: Gibt es dabei bestimmte Genres, die bevorzugt werden, oder sind die Codemasters für alles offen?

RD: Wir gehen nicht an ein neues Spiel heran, indem wir überlegen, welches Genre gerade populär ist. Bei uns geht es mit der Frage los, worum es in dem Spiel überhaupt gehen soll. Dieses Thema testen wir in der Gruppe, bevor wir überhaupt das Spiel designen. Wenn wir zum Beispiel ein Cricket-Spiel entwerfen, müssen wir nicht alle von dieser Sportart begeistert sein, aber die Cricket-Fans müssen eben die anderen überzeugen, daß es ein gutes Spiel werden kann. Dann überlegen wir uns, in welches Genre es passen könnte. Wir sind also völlig offen, bis es an das endgültige Design des Spiels geht.

PCG: Wollen sich die Codemasters auch an Online-Spiele heranwagen?

RD: Wir arbeiten gerade am Design eines Internet-basierten Multiplayer-Spiels. Es ist noch sehr früh, deshalb werdet Ihr wohl vor Ende 1998 nichts davon sehen. Es stellt die Programmierer vor ganz neue Probleme, denn so ein Spiel soll auf Hunderten von Rechnern gleichzeitig laufen, und jeder soll die selben Chancen besitzen.

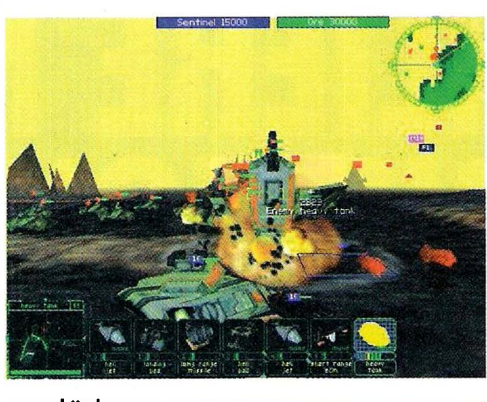
PCG: Ich weiß, Du darfst jetzt noch nicht viel darüber verraten, aber was ist das Thema dieses Spiels?

RD: Im Moment – das kann sich aber noch ändern – ist es eine Art Regierung, welche die von uns geschaffene Welt lenkt. Das geht runter bis zu einer Ebene, in der der einzelne Spieler nur ein paar Häuser regiert. Dort fängt das Spiel an. Die Idee ist, daß die Welt natürlich auch weiterlebt, wenn der Spieler nicht online ist. Also wirken sich die Entscheidungen des Spielers auch auf die Zeit aus, in der er nicht aktiv ist. So wie im richtigen Leben. Jeder versucht natürlich, seine Macht auszubauen, um irgendwann die ganze Welt zu regieren. Das ist die Grundidee, aber wie gesagt, es ist noch sehr früh.

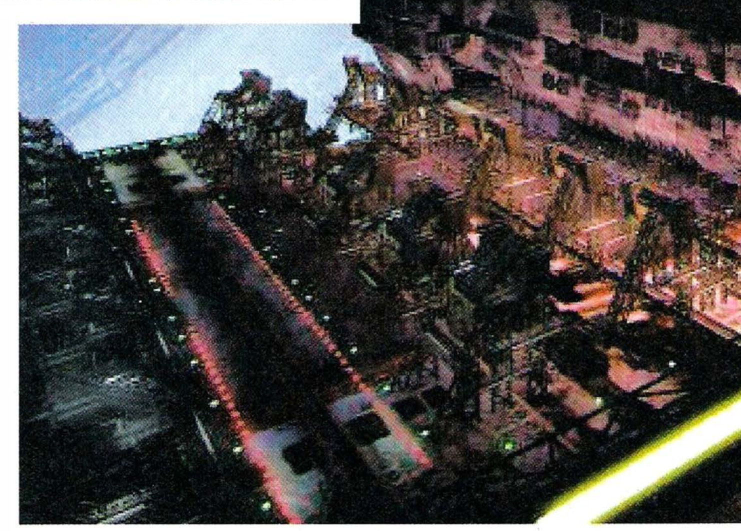
PCG: Richard, vielen Dank für das Gespräch!

Richard Darling, Game Design Director: „Vielleicht wird es sogar eine Super Tourenwagen-Version von TOCA für den deutschen Markt geben."






Links: Entlang des unteren Bildschirmrands werden alle Truppenverbände aufgelistet; ein Doppelklick zentriert die Ansicht sofort auf der gewählten Einheit. Rechts: Die Statusleisten informieren über den Zustand der Panzer.



Armor Command

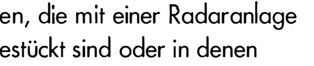
Gut ge

Take 2 Games haben ihren Firmennamen wörtlich genommen und bei Armor Command zwei Genres in einem Spiel verquirlt: Echtzeitstrategie und 3D-Action. Damit dem jüngsten Projekt nicht das gleiche Schicksal zuteil wird wie dem gänzlich fehldesignten BattleCruiser 3000 AD, hat man sich professionellen Beistand gesichert: Edward Kilham, den Co-Produzenten der LucasArts-Kracher X-Wing und TIE Fighter.

Na, das ist ja mal wieder eine ausgesprochen originelle Story: Skrupellose Aliens greifen die Erde an und bedrohen die Menschheit. Blitzschnell formiert sich die United Terran Federation, die es mit den außerirdischen Vrass-Streitkräften aufnimmt. Jede Seite verfügt über individuelle Waffensysteme, mit deren Hilfe insgesamt 44 Missionen überlebt werden sollen; es steht Ihnen frei, ob Sie die Rolle der Aggressoren übernehmen oder Ihren Heimatplaneten bis zum letzten Blutstropfen verteidigen. Das Angebot an schwerem Kriegsgerät reicht dabei von Leichten Panzern über Raketenwerfer und Kampfhubschrauber bis hin zu Flugzeugträgern, die Sie entweder separat kontrollieren oder in Gruppen aufsplitten, um den Feind aus mehreren Richtungen anzugreifen. Für die Herstellung von Kampfeinheiten und Gebäuden werden Ressourcen benötigt, die Sie von Spezialfahrzeugen suchen und einsammeln lassen. Unterschieden werden drei Arten von Metallen, die zur Konstruktion bzw. zum Upgraden vorhandener Anlagen und Einheiten dienen. Beispielsweise können Sie Ihren Raumschiffen bessere Schilde und Waffen verpassen oder die Feuerrate nach oben schrauben. Nachteil: Diese Vorzüge werden durch erheblich höhere Produktionskosten erkauft. In Notzeiten lassen sich Einheiten zu angemessenen Konditionen verkaufen; schwere Schäden an der Karosserie oder kümmerliche Geschütze wirken sich preismindernd aus.

Anders als die anderen

Armor Command unterscheidet sich insofern von herkömmlichen Echtzeitstrategiespielen, als Sie hier keine Rahmen zum Markieren mehrerer Einheiten aufziehen oder durch endlose Iconleisten scrollen. Stattdessen präsentiert sich *Armor Command* wie ein 3D-Actionspiel, wobei Sie aber nicht selbst im Panzer durch die Gegend poltern, sondern aus der 3rd Person-Perspektive agieren. Mit der Maus zoomt und rotiert man sich durch die dreidimensionalen Landschaften und überwacht den Ausbau seiner Basen, verfolgt den Vormarsch der Truppen und beobachtet Kampfhandlungen zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Damit Sie stets über die Vorgänge an anderen Orten auf dem laufenden bleiben, stellen Ihre Baufahrzeuge in regelmäßigen Abständen Radarstationen auf. Außerdem liefern Ihnen Satelliten präzise Angaben über Art und Menge feindlicher Einheiten in Form klassischer Mini-Maps. Der Genre-typische „Fog of War" wird durch die Einschränkung ersetzt, daß Sie nur jene Gebiete einsehen können, die mit einer Radaranlage bestückt sind oder in denen sich eigene Einheiten befinden.



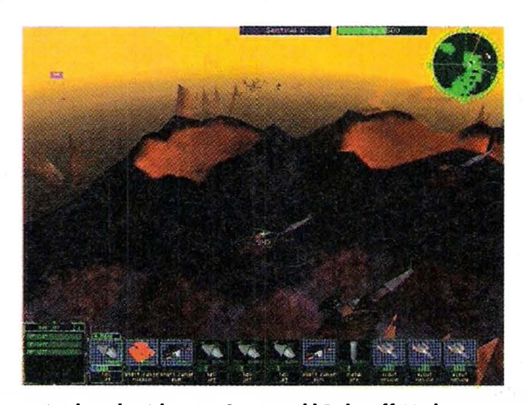


Intelligentes Verhalten

Da sich das Einsatzgebiet z. T. auf mehrere Planeten erstreckt, kommt man nicht darum herum, die Rohstoffe von einem Gestirn zum anderen transportieren zu lassen. Per Satellitenbild wird zunächst festgestellt, wo genau sich die vielversprechendsten Ressourcen-Vorkommen befinden; Expeditionstrupps kümmern sich dann um die Vertreibung etwaiger Störenfriede und die Beförderung der Metalle zu den überall verstreuten Filialen. Im Gegensatz zu einigen aktuellen Echtzeitstrategiespielen wird man







Links: Auf der Minimap (rechts oben) können Sie sowohl Rohstoff-Vorkommen als auch eigene und gegnerische Einheiten einblenden lassen. Rechts: Das Lava-Gebiet läßt sich nur mit Lufteinheiten (hier: Helikoptern) überqueren.

rüstet

sich auf die eigenen Einheiten verlassen können – selbst dann, wenn man nicht direkt an einem Kampf beteiligt ist. Falls Sie damit rechnen, daß der Gegner in Kürze eine Fabrik attackiert, hinterlassen Sie einfach einen Wachposten. Im Angriffsfall wird dieser Ihre Anlage eigenständig verteidigen und sich nicht widerstandslos zusammenballern lassen. Das Missionsdesign soll sich in puncto Abwechslung an Vorbildern wie *TIE Fighter* oder *MechWarrior 2* orientieren und u. a. Tag- und Nachteinsätze umfassen.

Ganz schön fix dank 3Dfx

Auf Wunsch darf man jederzeit zwischen einer optisch weniger eindrucksvollen, dafür aber übersichtlichen Vogelperspektive und der 3D-Ansicht umschalten. Anhand der charakteristischen Explosionen und der weichgezeichneten Konturen vermutet der Kenner sofort: Aha, da werkelt doch eine 3Dfx-Karte im Hintergrund. In der Tat machen sich die Programmierer moderne 3D-Chips zunutze, um die Magic Carpet-ähnliche Grafik ruckelfrei darstellen zu können. Einzelne Objekte wie Raumschiffe oder Gebäude bestehen aus Polygonen und sind mit Texturen überzogen. Berge, Felsbrocken, Bäume und Gebäude dienen nicht nur zur Deckung, sondern beeinflussen auch die Routen Ihrer Einheiten, denen Sie Wegpunkte vorgeben dürfen. Dabei ist der kürzeste Weg nicht immer der schnellste: Bodenunebenheiten, Steigungen und kritisches Terrain (beispielsweise vereiste Flächen) nötigen Ihre Panzer zum Ausweichen auf angenehmeres Gelände.

Alte Bekannte

Verantwortlich für *Armor Command* zeichnet Edward Kilham, der jahrelang bei LucasArts Action-Knüller wie *X-Wing* oder *TIE Fighter* co-produziert hat. Unterstützt wird er von einem 20köpfigen Team aus Grafikern, Programmierern und Designern, die zum Teil ebenfalls für LucasArts oder Activision tätig waren. Mit seiner Idee des „ersten echten 3D-Action-Echtzeitstrategiespiels" rannte Kilham bei Take 2 Games (*Ripper, Star Crusader, Battlecruiser 3000 AD*) offene Türen ein: „Die Idee zu *Armor Command* ist über sechs Jahre alt. Damals hatte ich gerade *RoboSports* (erschien bei Maxis, d. Red.) fertiggestellt und wünschte mir eine Echtzeit-Variante dieses Spiels", plaudert der Spieldesigner aus dem Nähkästchen. „Zu *Armor Command* haben mich Spiele wie *TIE Fighter, Command & Conquer* und *MechWarrior 2* inspiriert. Wir haben versucht, die besten Elemente dieser Titel in einem einzigen Programm zu vereinen."

Derek dela Fuente ■
Petra Maueröder ■

Viewpoint



Ich bin mir nicht sicher, ob C&C-Spieler wirklich mitten auf dem Schlachtfeld stehen wollen oder nicht doch lieber die isometrische Übersichtlichkeit bevorzugen. *Armor Command* flirtet jedenfalls weniger mit den Käufern eines *Total Annihilation, Alarmstufe Rot* oder *StarCraft* als mit den Fans von *MechWarrior 2, Earthsiege 2, Terra Nova, Heavy Gear* und *Armored Fist 2*. Allerdings muß man auch anerkennen, daß die Take 2-Produktion einen wesentlich stärkeren Strategie-Touch (siehe Ressourcen) aufweist als die genannten Action-Titel. Weniger überzeugend: die weichgespülte 3Dfx-Grafik, die im derzeitigen Preview-Stadium noch Wünsche offenläßt, was die Detailfülle anbelangt. Inwieweit *Armor Command* mit dem vergleichbaren *Uprising* von 3DO (siehe Test in PC Games 1/98) konkurrieren kann und ob sich der Genre-Seitensprung lohnt, wird die Besprechung in einer der kommenden Ausgaben zeigen.

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Take 2 Games
Release	März 1998

Vergleichbar mit
Uprising, Terra Nove

Reportage: Firaxis

Das Geheimnis um Alpha Centauri

Ein bitterkalter Wind pfeift um die vier massiven Bürohochhäuser des Executive Plaza in Hunt Valley. Die zwölf in der Eingangshalle ausgewiesenen Stockwerke beherbergen eine wenig spektakuläre Auswahl an Investmentfirmen, Immobilienmaklern und Reinigungsunternehmen. PC Games wagte sich dennoch in das Gebäude, denn ein versteckter Extraaufzug mit eigener Code-Abfrage bringt kundige Besucher zu einem dreizehnten Stockwerk. Dort residiert Firaxis, die neue Firma von Sid Meier, Brian Reynolds und Jeff Briggs. Die drei Spielepioniere verstecken sich aus gutem Grund, hat man doch Alpha Centauri, das neueste Firaxis-Projekt, zur Geheimsache erklärt. PC Games konnte für Sie dennoch bereits einen ersten Blick auf das Spiel werfen...



Grafiker Mike Bazzell arbeitet derzeit am Design bizarrer Alien-Kreaturen und abgefahrener Planeten-Fahrzeuge. An Ideen mangelt es nicht: Mehr als 400 skurrile Monsterminiaturen hortet der Kraftwerk-Fan an seinem Arbeitsplatz.

Firaxis hat sich viel vorgenommen: Die 14 Programmierer, Grafiker und Designer um Spiele-Guru Sid Meier wollen nach *Colonization* und *Civilization* mit *Alpha Centauri* einen neuen Meilenstein in der Spielegeschichte setzen. „In *Alpha Centauri* wollen wir die Spielelemente umsetzen, die wir eigentlich für *Civilization III* geplant hatten", verspricht Brian Reynolds, Entwicklungschef bei Firaxis. Der 29jährige, der bereits bei MicroProse als Sid Meiers Kronprinz galt, hat sich sein gesamtes Wissen über Programmierung, Computer und Spiele im Laufe der Jahre selbst beigebracht und gelangte durch seine entscheidende Beteiligung an *Colonization* und *Civilization II* zu Ruhm. Bei *Alpha Centauri* ist Brian Reynolds nun erstmals alleine verantwortlich für das Design und die Konzeption eines Projektes. In *Alpha Centauri* ist man der Anführer einer kleinen Gruppe von Flüchtlingen, die sich von der verseuchten Erde retten und neue Planeten besiedeln wollen. Doch eine Meuterei spaltet die intergalaktische Reisegruppe in sieben verfeindete Lager. Per Rettungskapsel landet man mit seiner eigenen Gruppe auf einem unwirtlichen Planeten und muß sein Terrain durch Entwicklung und Aufbau einer neuen Zivilisation sichern. Ein *Civilization II*-Abklatsch, nur mit neuer Science-Fiction-Optik, schwebt Brian Reynolds allerdings nicht vor.

Mit individuellen Ideologien die Herrschaft erringen

„Der Unterschied ist, daß man bei *Alpha Centauri* nicht nur neue Technologien entwickelt, sondern durch die Vielzahl der Handlungsmöglichkeiten eine eigene Ideologie und Gesellschaftsausrichtung verwirklichen kann", verrät Reynolds. Der Spieler, dessen Hauptressource aus Moospflanzen gewonnene Energie ist, darf die Stärken seiner Gesellschaft individuell so ausbauen, daß von diplomatisch bestimmter Vorgehensweise über wirtschaftliche Stärke oder ökonomisches Bewußtsein bis hin zu imperialer Hegemoniepolitik alle Auswüchse bestehender Staatsformen imple-

mentierbar sind. „Natürlich bedingt jeder Schritt in eine bestimmte Gesellschaftsform oder politische Ausrichtung auch eine Schwäche auf anderen Gebieten", erläutert Brian Reynolds. „Wer beispielsweise bedingungslos fremde Territorien erobern will, ist auf die Erbeutung fremdentwickelter Technologien angewiesen, um überleben zu können." Die große Handlungsfreiheit zeichnet sich bereits an den Bauoptionen im Fuhrpark ab. Man kann z. B. eine Mixtur aus Land-, See- und Luftvehikeln bauen und mit individuellen Funktionen ausstatten. Dazu zählen nicht nur Bewaffnungsoptionen mit Energie- oder Projektilkanonen, sondern auch Dutzende von Sonderfähigkeiten wie Tarnkappenreflektoren oder Antigravitationsfelderzeugern.

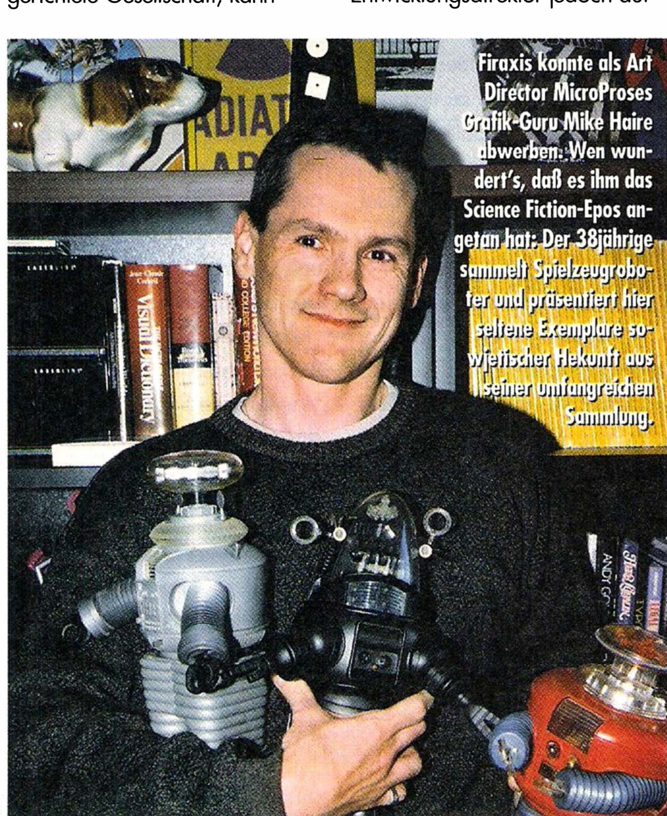


Aus dieser isometrischen 3D-Perspektive besiedelt man bei Alpha Centauri zufällig generierte Planeten. Jedes Spiel soll anders verlaufen, da die geologischen und geographischen Eigenschaften bei jedem Spielbeginn neu zusammengestellt werden.

Brian Reynolds, Vice President of Development, ist für das Design und die Konzeption von Alpha Centauri verantwortlich. Besonderen Wert legt der Schach- und Poker-Fan auf die Gegnerintelligenz im Spiel.

Geländeverformungen ändern das Planetenklima

Die diffizilen strategischen Möglichkeiten in *Alpha Centauri* werden besonders anhand der sogenannten „Former"-Einheiten deutlich, mit denen man Täler, Berge und andere Landschaftsformen schaffen und verändern kann. „Führt man eine ökologisch ausgerichtete Gesellschaft, kann man mit dieser Fähigkeit ein für die Landwirtschaft günstiges Klima schaffen und fruchtbares Ackerland erzeugen", meint Brian Reynolds. „Besonders an Berghängen sammeln sich nämlich regenreiche Wolken, die man zur Flächennutzung benötigt. Andererseits kann man genau durch diese Urbarmachung des Landes die Nutzung des vom Gegner beherrschten Territoriums erschweren." Auch die Schaffung natürlicher, für Angreifer schwieriger zu überwindender Grenzen wie Schluchten oder Flüsse soll durch die Former-Einheiten möglich werden. Besonderen Wert legt der Firaxis-Entwicklungsdirektor jedoch auf die Künstliche Intelligenz der sechs Computergegner, die im Multiplayer-Modus auch von Mitspielern im Netzwerk bzw. dem Internet übernommen werden können. „Ich will, daß die Computergegner so auf die Spieleraktionen reagieren, wie ich es selbst tun würde", so Reynolds. „Das bedeutet, daß man im Singleplayer-Modus praktisch gegen mich spielt." Allerdings soll bei *Alpha Centauri* das Handlungsportfolio der Gegner auch durch die Simulation menschlicher Gefühle wie Angst oder Neugier beeinflußt werden.



Firaxis konnte als Art Director MicroProses Grafik-Guru Mike Haire abwerben. Wen wundert's, daß es ihm das Science Fiction-Epos angetan hat: Der 38jährige sammelt Spielzeugroboter und präsentiert hier seltene Exemplare sowjetischer Herkunft aus seiner umfangreichen Sammlung.

Rätsel um Würmer, Moose und Mörderspinnen

Rätselhaft bleiben dagegen Firaxis' Pläne, fremde Lebensformen ins Spiel einzubauen. Im Grafik-Studio werden jedenfalls bereits eifrig bizarre Kreaturen wie sich teppichartig ausbreitende, intelligente Bodenfarn-Pflanzen und riesige Wühlwürmer konzeptioniert. Firaxis-Chefgrafiker Mike Bazzell mangelt es dabei nicht an Inspiration: In seinem Büro hortet der begeisterte Kraftwerk-Fan mehr als 400 Monsterfiguren von seltenen Frankenstein-Statuetten bis hin zu in Spiritus konservierten Roswell-Aliens. Doch die abgefahrene außerirdische Flora und Fauna in *Alpha Centauri* soll nicht nur dekorativen Zwecken dienen. „Im Spiel wird man diese Lebensformen für sich gewinnbringend einsetzen können...", deutet Mike Bazzell an. Opulente Bildschirmgrafiken oder Rendersequenzen existieren für *Alpha Centauri* in dieser frühen Phase allerdings noch nicht. Lediglich grobkörnige Landschaften aus einer isometrischen 3D-Perspektive ruckeln bislang über die Monitore von Firaxis. Kein Beinbruch für Tim Train, der als Multimedia Producer mitverantwortlich für die grafische Umsetzung ist. „Das interessante an Designvorgängen bei Firaxis ist, daß jedes Spiel von Beginn an bis zu einem gewissen Grad sofort spielbar ist", meint Train. „Auch wenn die endgültigen Grafiken noch fehlen, soll jeder Mitarbeiter bereits ein Gefühl für das Gameplay bekommen und eine genaue Vorstellung von dem zukünftigen Spiel erhalten." Während die Firaxis-Crew mit *Alpha Centauri* mindestens noch bis August 1998 beschäftigt sein wird, konzeptioniert Sid Meier bereits das nächste Spiel, das im Jahr 1999 erscheinen soll. Zwar ist dieses Projekt noch geheimer als das ohnehin schon geheime *Alpha Centauri*, aber Meier ließ sich von PC Games bereits einige Informationen zum prinzipiellen Design entlocken. Mehr darüber erfahren Sie in unserem Exklusiv-Interview auf Seite 62.

Reportage: Firaxis

„Innovative Kontinuität statt Multimedia-Meisterwerke“

Während Firaxis am Aufbaustrategiespiel Alpha Centauri arbeitet, werkelt Firmengründer Sid Meier selbst bereits an einem neuen, noch nicht angekündigten Projekt. Für PC Games gab der Meister der Strategiespiele trotz der Geheimhaltung um die neuen Spiele ein Exklusivinterview und verriet, wodurch Firaxis-Spiele zu etwas Besonderem im Genre werden sollen.

Mit Gettysburg haben Sie ein Echtzeitstrategiespiel auf den Markt gebracht. War dieser Titel eine Art Testballon für Ihr nächstes Spiel nach Alpha Centauri?

Gettysburg war nicht mein erstes Echtzeitstrategiespiel. Es war allenfalls mein erstes Echtzeitstrategiespiel, seit dieses Genre so bezeichnet wird. Wir gehen aber nicht so vor, daß wir uns vornehmen, unbedingt ein neues Echtzeitstrategiespiel machen zu müssen. Wir sehen uns lieber das Thema an und entscheiden dann, ob es sich eher für ein Echtzeitstrategiespiel oder ein rundenbasierendes System eignet. Bei *Gettysburg* haben wir gesehen, daß wir uns dem Thema über ein Schlachtfeld nähern sollten, und wußten, daß das Spiel dann in Echtzeit ablaufen muß. Für *Alpha Centauri* als Aufbaustrategiespiel eignet sich dagegen ein rundenbasierendes System viel besser, weil es bei den komplexen Wirkungszusammenhängen leichter ist, das Gefühl zu vermitteln, daß man das Spiel beherrscht, statt daß das Spiel den Spieler beherrscht.

Orientieren Sie sich bei neuen Spielen an Faktoren wie Marktnachfrage, oder machen Sie, salopp formuliert, das, was Ihnen Spaß macht?

Meine Spiele stammen meistens aus Themenbereichen, die mich als Kind fasziniert haben. Der Bürgerkrieg ist ein gutes Beispiel. Ich wollte ein solches Spiel seit zehn Jahren machen. Nach Versuchen auf einem Atari 800 haben wir nun die richtige Kombination aus Benutzerinterface und Konzentration gefunden. Konzentration heißt, sich zu entscheiden, was ins Spiel gehört und was nicht. Der Bürgerkrieg ist ein so vielschichtiges Thema, daß ich in der Vergangenheit viel zu viel in das Spiel hineinnehmen wollte. Mit Gettysburg habe ich mich schließlich auf ein einziges Schlachtfeld konzentriert, und so hat es einfach viel mehr Spaß gemacht. Da wurde mir klar, das war ein Spiel, das ich fertigstellen muß. Ein gutes Spiel zu machen, ist eine Kombination aus dem richtigen Thema, der richtigen Benutzeroberfläche und dem richtigen Maßstab. Das ist keine Wissenschaft, es ist vielmehr ständiges Testen und Ausprobieren eines Spiels.

Wie können Sie ein Gefühl für das Gameplay entwickeln, wenn Sie praktisch vor einem schwarzen Monitor sitzen?

In einem versteckten Büro, zu dem ein eigener Aufzug mit speziellem Zugangscode führt, werkeln im Executive Plaza in Hunt Valley 14 Programmierer an neuen Strategiehits. Firaxis wurde im Mai 1996 gegründet und unterhält eine Vertriebsvereinbarung mit Electronic Arts, die einen Minderheitsanteil an der Spieleschmiede übernommen haben.

Ich programmiere zuerst einen kleineren Prototyp. Ich nehme Grafiken und eine Engine aus anderen Spielen und versuche, soviel auf den Bildschirm zu bringen, daß ich eine Ahnung davon bekomme, wie sich ein solches Spiel spielen würde. Wichtig ist die Vorstellung von dem Gameplay, aber nicht von endgültigen Grafiken oder dem Sound. Wir fangen also nicht mit Storyboards oder Game Plans an.

Sie haben einen einzigartigen Ruf als Strategieexperte. Denken Sie aber auch darüber nach, einmal ein ganz anderes, für Sid Meier untypisches Spiel zu designen?

Zunächst glaube ich nicht, daß meine Spiele alle gleich sind und man schon weiß, was als nächstes passieren wird. Ich mag Spiele, deren Ereignisse in der Realität stattfinden könnten. Ich mag außerdem Spiele, die über reine Joystickreaktionen hinausgehen und in denen man verschiedene Strategien und Taktiken anwenden kann. Aber wir wollen natürlich nicht immer das Gleiche produzieren und versuchen immer, etwas Neues in Spiele einzubauen. *Alpha Centauri* ist ein neues Thema, bei dem man aber durchaus bei der Engine einige Parallelen zu unseren bisherigen Spielen sieht. Trotzdem haben wir durch das neue Thema der Planetenbesiedelung einen völlig neuen Handlungsspielraum geschaffen. Ich nenne das innovative Kontinuität.

Welche wichtigen Innovationen sind Ihnen im Spielebereich in den letzten Jahren besonders aufgefallen?

Wir haben viel *Diablo* gespielt. Das war ein sehr gutes Spiel mit einer sehr ausgewogenen Lernkurve, und es gab immer etwas Neues zu entdecken.

Aber richtige Innovationen gab es schon länger nicht mehr. Das erinnert mich an die Zeit vor ein paar Jahren. Da hatten wir Angst, daß es keine anderen Innovationen im PC-Spielebereich geben würde als den x-ten Flugsimulator. Zur Einführung der CD-ROM gerieten viele Publisher in Panik und meinten, möglichst große interne Entwicklungsstudios aufbauen zu müssen, um 600 Megabytes zu füllen. Daraus entstanden dann diese Multimedia-Meisterwerke, die gar nicht mal so viele Leute kaufen wollten.

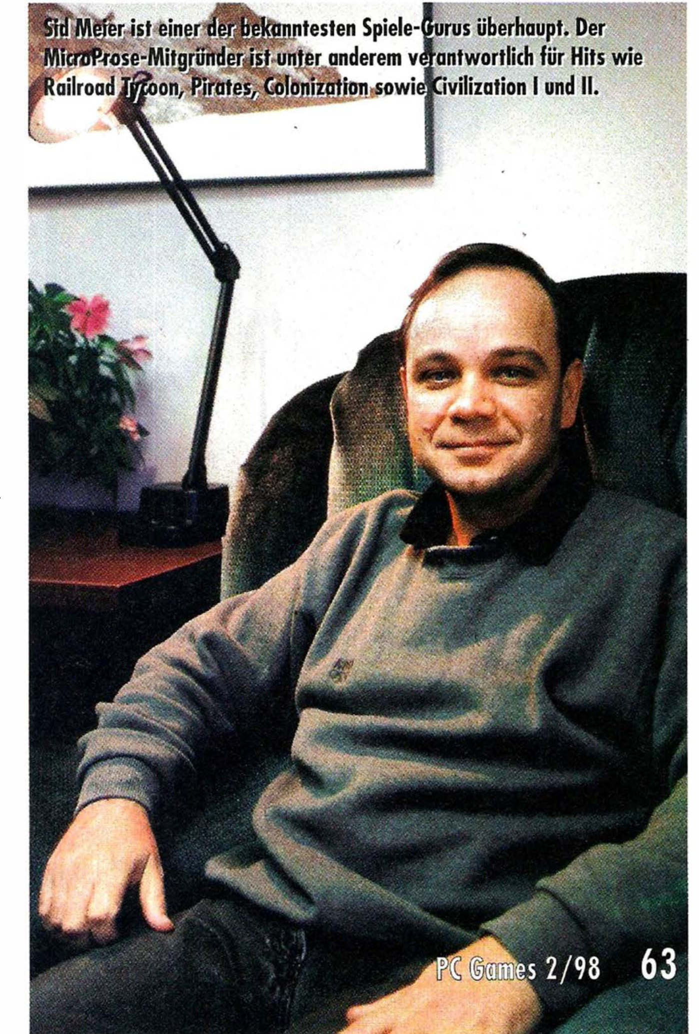
Zur Einführung der CD-ROM gerieten viele Publisher in Panik und meinten, möglichst große interne Entwicklungsstudios aufbauen zu müssen, um 600 Megabytes zu füllen. Daraus entstanden dann diese Multimedia-Meisterwerke, die gar nicht mal so viele Leute kaufen wollten.

Aber plötzlich erschienen Spiele wie die ersten 3D-Shooter, die fünf Leute im Keller programmiert hatten und die große Hits wurden. Erst dann kam man auf die Idee, diese gigantischen Inhouse-Entwicklungsstudios gar nicht zu brauchen, weil die Leute lieber gute Spiele haben wollten statt Multimedia-Meisterwerke. Zum Beispiel haben *WarCraft* und *Command & Conquer* ein neues Genre in den Markt gebracht. In Zukunft wird dagegen vor allem der Multiplayer-Markt interessant.

Spielen Sie damit auf eine größere Bedeutung von Internet- und Onlinespielen an?

Da ist schon Potential, aber wir sind in einer sehr frühen Phase, in der wir herausfinden, wie man das Medium nutzen kann. Als wir unser erstes Computerspiel produzierten, haben wir ein Kriegsspiel gemacht und gesagt: „Das ist ein Computerspiel". Aber wir haben schnell herausgefunden, daß andere Genres besser als Computerspiel funktionieren. Nun bauen viele Firmen Singleplayer-Spiele in Multiplayer-Spiele um und erzählen: „Das ist ein Multiplayer-Spiel." Auch hier wird die Zeit kommen, in der wir andere Kategorien finden, die besser funktionieren als umgebaute Singleplayer-Spiele. Uns ist zum Beispiel aufgefallen, daß viele Spieler *Gettysburg* lieber miteinander als gegeneinander spielen. Das hat uns überrascht. Ich glaube, daß deshalb viele Multiplayerspiele heute nicht gut funktionieren, weil sie mehr auf Konfrontation als auf Kooperation ausgelegt sind. In Zukunft wird es wichtig, eine sich verändernde Umwelt und die Möglichkeit der Kooperation in einem Spiel vorzufinden, also Faktoren, die Singleplayer-Spiele nicht bieten. In drei bis fünf Jahren wird der Online-Markt sicher ein sehr wichtiger Teil des Spielemarktes werden, sofern Probleme wie z. B. Zahlungsabwicklung geklärt werden können. Bei *Gettysburg* konnte zum Beispiel jeder Spieler eine Brigade im kooperativen Modus übernehmen. Interessant war, daß vier miteinander spielende Leute meistens gegen einen einzelnen Spieler verloren haben, da im kooperativen Modus die Kommunikation extrem wichtig ist. Genau das, nämlich die Kommunikation zwischen einzelnen Truppenteilen, war auch zu Zeiten des Bürgerkriegs extrem wichtig, und durch die Möglichkeiten des Online-Spiels wurde dem Spieler diese Problematik erst klargemacht.

Herr Meier, wir bedanken uns für das Gespräch.



Sid Meier ist einer der bekanntesten Spiele-Gurus überhaupt. Der MicroProse-Mitgründer ist unter anderem verantwortlich für Hits wie Railroad Tycoon, Pirates, Colonization sowie Civilization I und II.

Forsaken – Teil 3: Multiplayer

Ballerorgie

Endlich: Die erste spielbare Version von Forsaken ist in der PC Games-Redaktion eingetrudelt! Nach einigen durchzockten Nächten erfahren Sie schon jetzt alles über das fesselnde Spiel im Netz. Das simple, aber clever ausgetüftelte Spielprinzip konnte auf Anhieb begeistern.

Eigentlich war ja für diesen Teil unseres Specials das Thema Gameplay geplant. Da aber Probe gerade rechtzeitig vor Redaktionsschluß die erste richtig spielbare Multiplayer-Version fertigstellen konnte, nutzten wir die Chance und zogen den fünften Teil kurzerhand nach vorne. Wir hoffen, damit auch in Ihrem Sinne gehandelt zu haben. Nachdem Sie mittlerweile ja umfassend über die Hintergrundgeschichte von *Forsaken* und die brillante Grafikengine informiert sind, erfahren Sie nun alles über die Faszination des Spiels über ein lokales Netzwerk oder das Internet. Hat einer der Teilnehmer ein Spiel gestartet, wählen Sie sich den passenden Charakter, der Ihrer Spielweise entspricht. Ob Sie auf ein schnelles oder wendiges Bike Wert legen und dazu starke Schilde bevorzugen – die Auswahl von 16 Gefährten sollte keine Wünsche offen lassen. Geben Sie sich dann noch den passenden Namen, und es kann losgehen.

Kampf oder Aufgabe?

Die Netzwerk-Version von *Forsaken* ist grundsätzlich offen ausgelegt, das heißt, Sie müssen vorher keine bestimmte Teilnehmerzahl festlegen. Sie dürfen aber eine bestimmte Höchstzahl bestimmen, um so Geschwindigkeitsproblemen aus dem Weg zu gehen. Vieles läßt sich einstellen, darunter auch die Anzahl der übertragenen Pakete, um etwas Feintuning an der Übertragungsrate vorzunehmen. Zwei grundsätzlich verschiedene Spielmodi stehen zur Auswahl: Der „Battle Mode", bei dem es nur auf die Anzahl Ihrer Abschüsse ankommt, und der „Mission Mode", der bestimmte Aufgaben vorgibt, die gelöst werden müssen. Weiter dürfen Sie entscheiden, ob Sie als Team oder Einzelkämpfer agieren und einfach nur ballern oder lieber „Fang die Flagge" bzw. das beliebte „Abklatschen" spielen wollen.

Magnetfelder und unsichtbare Gegner

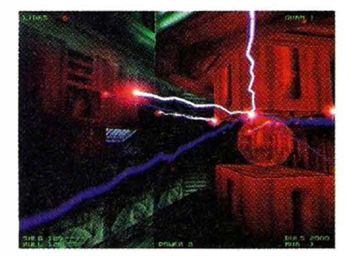
Ist ein Spiel gestartet, dürfen die Spieler und sogar der Spielleiter jederzeit nach Belieben ein- und aussteigen. So kann es passieren, daß plötzlich vor Ihrer Nase ein neuer Gegner auftaucht, der Sie gleich mit vollen Schilden ausgerüstet unter Beschuß nimmt. In den weitläufigen Levels sind Unmengen von zufällig auftauchenden Power-Ups verteilt, die Ihr Schiff unsichtbar machen, die Waffen verstärken oder Sie mit fetzigen Bomben ausrüsten. Als Redaktionslieb-



Die Einstellungen für ein Netzwerkspiel sind komplex, aber leicht zugänglich. Sogar die Anzahl der übertragenen Pakete läßt sich bestimmen.



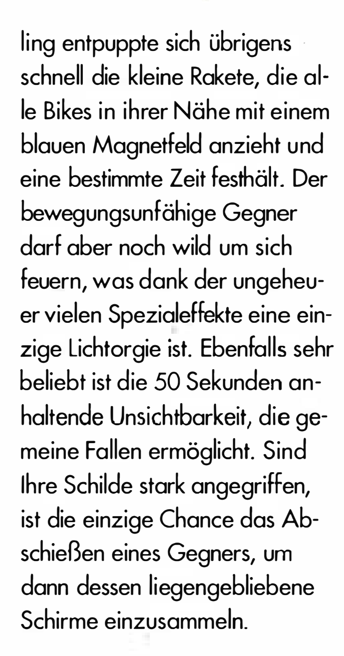
Immer wieder gibt es Stellen, an denen sich lästige Verfolger relativ gut abschütteln lassen.



Eine neue Waffe ist der Blitz, der eine verheerende Wirkung besitzt, vor allem gegen mehrere Spieler.



Die weitläufigen, sich verzweigenden Levels eignen sich perfekt für spannende Verfolgungsjagden im Netz.



ling entpuppte sich übrigens schnell die kleine Rakete, die alle Bikes in ihrer Nähe mit einem blauen Magnetfeld anzieht und eine bestimmte Zeit festhält. Der bewegungsunfähige Gegner darf aber noch wild um sich feuern, was dank der ungeheuer vielen Spezialeffekte eine einzige Lichtorgie ist. Ebenfalls sehr beliebt ist die 50 Sekunden anhaltende Unsichtbarkeit, die gemeine Fallen ermöglicht. Sind Ihre Schilde stark angegriffen, ist die einzige Chance das Abschießen eines Gegners, um dann dessen liegengebliebene Schirme einzusammeln.

Köpfchen muß sein

Die Designer der Acclaim-Tochter Probe haben die Levels so konzipiert, daß verfolgte Spieler immer wieder die Chance haben, einen lästigen Verfolger abzuschütteln oder sich in dunklen Ecken zu verstecken. Im Gegensatz zu anderen Netzwerk-Spielen bringt es bei *Forsaken* wenig, wenn Sie einfach wild um sich ballernd auf Ihren Gegner losfliegen, wie die PC Games-Redaktion schnell merken mußte. Meist gehen nämlich im Inferno der Extrawaffen beide Kontrahenten über den Jordan. Die Folge: Sie müssen sich gut überlegen, wann Sie welche Waffen einsetzen, und sich beispielsweise nach einer Raketensalve schnell hinter die nächste Ecke zurückziehen, um dort kurz abzuwarten, was der Gegner so treibt. Da die Levels ja dreidimensional aufgebaut sind und Sie sich völlig frei bewegen dürfen, sind wilde Manöver unter den Decken ebenso möglich wie „Schleichfahrten" durch enge Kanäle, um sich an einen Widersacher heranzupirschen. Sie müssen nur immer damit rechnen, daß sich unerwartet ein Dritter einschaltet. Hier schafft der zuschaltbare Rückspiegel Abhilfe, der auch bei Verfolgungsjagden eine unschätzbare Hilfe ist.

Simple Steuerung

Forsaken ist schnell, geradezu verwirrend schnell, und dank der vielen Spezialeffekte manchmal etwas unübersichtlich. Deshalb verdient die extrem simple Steuerung ein Extralob. Im Grunde genommen reichen drei Tasten und ein Joystick bzw. die Maus, um *Forsaken* jederzeit zu beherrschen. Mit zwei Tasten fliegen Sie vor und zurück, mit einer weiteren weichen Sie nach links und rechts oder oben und unten aus. Mit Maus oder Joystick bestimmen Sie weich die Flugrichtung, mit zwei Feuertasten wird die erste und zweite Waffe abgeschossen. Am sinnvollsten ist es, sich die Laser auf die linke und die Raketen auf die rechte Maustaste zu legen. Das läßt sich aber ganz nach Geschmack im Optionsmenü konfigurieren. Soviel zum spannenden Mehrspieler-Modus; im nächsten Teil unseres Specials stellen wir Ihnen die Entwickler von Probe ausführlich vor und erzählen Ihnen von den Problemen während der Arbeiten an *Forsaken*.

Florian Stangl ■

Vorschau

Teil 1 (12/97): Hintergrund
Teil 2 (1/98): Grafik
Teil 3 (2/98): Multiplayer
Teil 4 (3/98): Entwicklung
Teil 5 (4/98): Gameplay



Erwischt: In dieser großen Kuppel kann man seinen Gegnern sehr gut auflauern, wenn man vorher das Unsichtbarkeits-Power-Up gefunden hat.



Die friedlichen Bipods dienen in der fremden Welt als Fortbewegungsmittel. Auch Cutter Slate kann auf dem Rücken dieser Tiere durch die Prärie reiten.



Mittels Bumb-Mapping und Skelett-Animation wird vermieden, daß die Charaktere so eckig und ungeschliffen aussehen wie etwa die Monster in Q 2.

Outcast – Teil 2: Grafik

Innovation

Das Zauberwort VoxelSpace wurde von NovaLogic schon im Jahre 1993 ins Gespräch gebracht. Seitdem erschien eine ganze Reihe von Simulationen, die sich die realistische Landschaftsdarstellung dieser Grafikengine zunutze machten. Im zweiten Teil unseres Entwicklungsberichtes erfahren Sie, wie das belgische Softwarehaus Appeal die Voxel-Grafik nun erstmalig in ein 3D-Actionspiel integrieren will.

Die Auswahl an guten Grafikengines für Actionspiele ist kaum noch überschaubar. Leider bringen die meisten von ihnen eine entscheidende Einschränkung mit: Sie sind ausschließlich für die Darstellung geschlossener Räume konzipiert – und sehen auch nur dann wirklich gut aus. Was aber, wenn ein 3D-Actionspiel in der freien Natur spielen soll – ohne gepflasterten Boden und ohne kerzengerade Wände? Dann versagt das bewährte System aus Polygonen und flachen Texturen. Da das 3D-Action-Adventure *Outcast* auf einem fernen Planeten spielen sollte, dessen Oberfläche von ausgedehnten Wäldern, Hügel- und Sumpflandschaften geprägt ist, stand Appeal also vor einem echten Problem. Franck Sauer, seines Zeichens Art Department Manager und Mitgründer des Teams, entschied sich aus diesem Grund für ein kleines Experiment: Anstatt die von id-Software eingeführten Grafikroutinen zu verwenden

Was bisher geschah...

...sollten Sie in der letzten Ausgabe noch einmal nachlesen. Wir verraten Ihnen heute, was nach der Ankunft Cutter Slades in der Parallelwelt geschieht: Nachdem der Held durch das Schwarze Loch gereist ist, erwacht er völlig allein und ohne sein Team auf einem exotischen Planeten. Beim ersten Kontakt mit den freundlichen Eingeborenen beschleicht ihn der Eindruck, daß er dort für eine Art Halbgott oder Messias gehalten wird. Dem Tyrannen, der den fremden Planeten unnachsichtig regiert, ist das natürlich ein Dorn im Auge. Er befiehlt seinen Soldaten, den Eindringling sofort zu eliminieren. Cutter entdeckt, daß die fremde Welt aus fünf großen Regionen besteht, die nur durch spezielle Portale bereist werden können. Seine Hauptaufgabe ist das Auffinden von sechs Computerkarten, die es ihm ermöglichen, das Tor zwischen den beiden Welten wieder zu schließen. Bis dahin hat er allerdings alle Hände voll zu tun: Es warten unzählige Nebenhandlungen, verwickelte politische Zustände und zahlreiche mystische Orte auf die Neugierde des Spielers.

und umständlich auf Freiluft-Tauglichkeit zu trimmen, wählte er die VoxelSpace-Technik, die für eine realistische, hügelige Landschaftsdarstellung geradezu ideal ist. Anläßlich unseres ersten Besuchs im belgischen Namur ließen wir uns die fast fertiggestellte Grafik-Engine in allen Einzelheiten präsentieren.

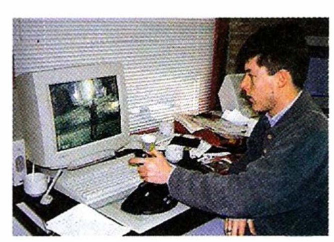
Comanche goes MDK

Sehr ungewöhnlich ist bereits die Bildschirmauflösung, die auf den VGA-Modus mit 320x240 Pixeln beschränkt ist. Ob das für ein Spiel von 1998 wirklich noch zeitgemäß sei, wollten wir natürlich als erstes wissen. „Die Grafik von Outcast entfaltet ihren Charme erst, wenn man sie in Bewegung sieht", erklärte Franck Sauer, „Wir setzen nicht auf hohe Auflösungen, sondern auf atemberaubende Geschwindigkeit, 32.000 Farben und vor allen Dingen auf viele, viele Spezialeffekte". Ein kurzer Blick auf die – wie ein Geheimnis gehütete – Arbeitsversion (noch ohne Gegner und KI) macht diese Argumente auch nachvollziehbar. Der Protagonist, Cutter Slade (siehe PCG 1/98, Seite 57) rennt, springt und schwimmt durch eine Welt, die auf den ersten Blick an *Comanche 3* erinnert, bei genauerem Hinsehen aber sehr viel abwechslungsreicher aussieht. Zerklüftete Felsformationen, zehn Meter hohe Bäume, reißende Flüsse, steinerne Tempelanlagen und ein Himmel, der von zwei riesigen Monden geziert wird, erwecken den Eindruck, sich in einer realistischen, lebendigen Welt zu bewegen. Je nach Rechnerleistung fährt die Kamera in wilden Schwenks um das Spielgeschehen (Pentium 166+) oder verharrt statisch hinter dem Helden (Pentium 100). Wer eine CPU nach MMX-Spezifikation auf dem Motherboard stecken hat, wird mit 32.000 Farben, bilinearem Filtering und mindestens 20 bis 25 Frames pro Sekunde verwöhnt, während sich die anderen mit der üblichen 256 Farben-Palette begnügen müssen. Selbst mit 8 Bit-Farben und ohne MMX werden aber Spezialeffekte geboten, die sonst nur mit Zusatzhardware zu erreichen sind. Die VoxelSpace-Engine wurde um Echtzeit-Reflexionen, Transparenz- und Blendeffekte erweitert und scheint nun geradezu ideal mit dem Spielprinzip zu harmonieren. Darüber hinaus sind beim Abfeuern der 19 verschiedenen Waffensysteme einige Spezialeffekte zu sehen, die selbst den Voodoo-Chipsatz alt aussehen lassen: Der Flammenwerfer verwandelt Bäume, Gegner und möglicherweise Cutter selbst in gleißende Fackeln, Gaskartuschen hüllen die Umgebung in einen unheimlichen, wabernden Nebel, und der Granatwerfer läßt seine Ziele in unzählige, brennende Splitter zerspringen.

Dreidimensionale Texturen dank Bumb-Mapping

Für die über 30 verschiedenen Charaktere, die sich durch Cutters Welt bewegen, ist die Voxel-Space-Grafik natürlich nicht geeignet. Hier wurden pro Lebewesen drei verschiedene Polygon-Modelle entworfen, die abhängig von der Entfernung vom Betrachter eingesetzt werden. Charaktere, die sich in großer Entfernung aufhalten, bestehen aus rund 350 Polygonen, im mittleren Abstand aus etwa 500 Polygonen und in der Großaufnahme aus über 800 Einzelteilen. Um CPU-Power zu sparen, wurde ein Skelett-Animationssystem verwendet, das dem von *Half-Life* stark ähnelt (Hintergrund in PCG 10/97, Seite 32). Allerdings begnügte man sich auch nicht mit dem Adaptieren fremder Ideen, sondern erschuf Innovatives. Anders als herkömmliche 3D-Polygonmännchen, die mit einfachen flachen oder gewölbten Texturen überzogen sind, verfügen alle *Outcast*-Charaktere über eine zweite „virtuelle Haut". Diese Technik, die in der Trickfilmindustrie bereits unter dem Namen Bumb-Mapping bekannt ist, ergänzt jede „normale" Textur um eine weitere Matrix, in der zusätzlich die Oberflächenstruktur des entsprechenden Objektes gespeichert ist. Eine zerschlissene lederne Rüstung beispielsweise wird der Betrachter nicht – wie bisher – nur an der Farbe erkennen, sondern auch an den tiefen Furchen, die je nach Lichteinfall etwas anders aussehen. Die schuppige Haut eines Bipods (siehe Screenshots) sieht aus jedem Blickwinkel anders aus und unterscheidet sich zum Beispiel ganz deutlich von der glatten Oberfläche eines menschlichen Armes.

Thomas Borovskis ■



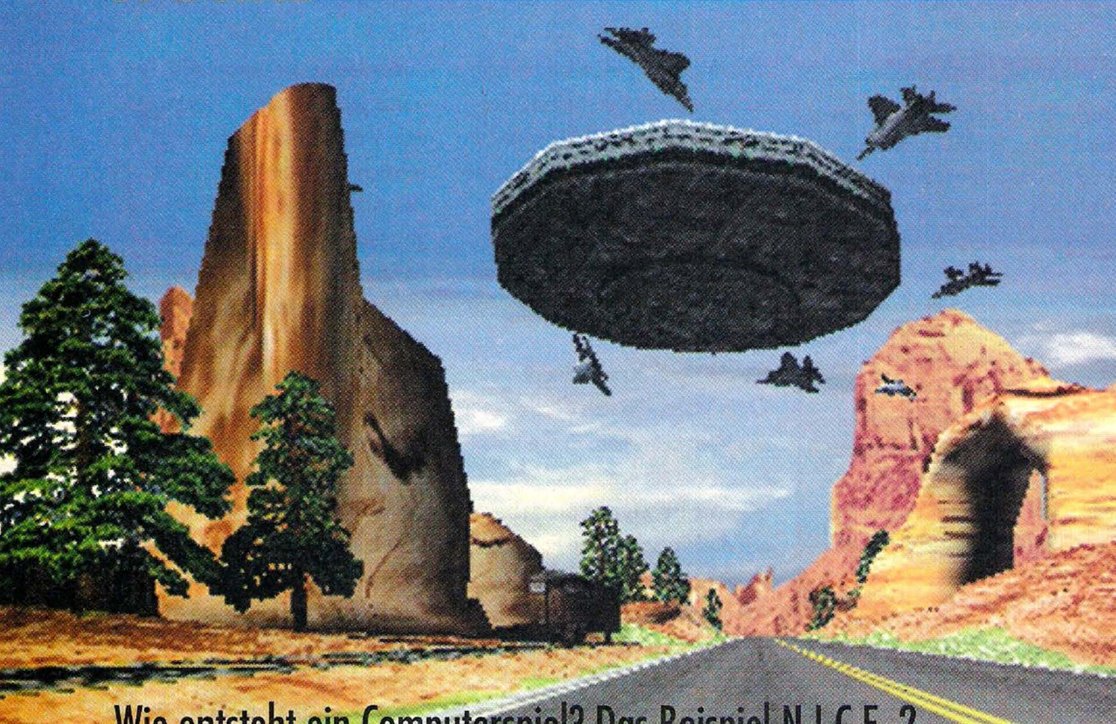
Art-Department-Manager Franck Sauer erklärt die Vorzüge der Bumb-Mapping-Animationstechnik.



Die 19 Waffen hinterlassen eindrucksvolle Spuren der Verwüstung – selbst auf felsigem Untergrund.



Über 30 Charaktere wurden erstellt. Durch kleine Veränderungen an den Texturen werden aber mehr als 300 verschiedene vorgetäuscht.



Viele träumen davon, mit einem selbstentworfenen Spiel zum Starprogrammierer aufzusteigen. Andere schimpfen über die Unfähigkeit der Entwickler. Doch nur wenige wissen ganz genau, was von der ersten Idee bis zur preßfertigen Masterversion alles passiert.

Wie entsteht ein Computerspiel? Das Beispiel N.I.C.E. 2

A Game Is Born



Gegensätze: Berge und Meer prägen das Landschaftsbild auf Korsika. Generell investiert das Entwicklerteam sehr viel Zeit in eine korrekte und dennoch optisch attraktive Umsetzung der verschiedenen Strecken.

Um ehrlich zu sein: Auch uns selbst hat es interessiert, einem Entwicklerteam mal ein wenig genauer über die arbeitenden Schultern zu schauen. Was lag also näher, als das momentan vielleicht vielversprechendste teutonische Projekt die nächsten Monate zu begleiten und in jedem Heft einen anderen Aspekt der Entstehungsgeschichte von *N.I.C.E. 2* zu beleuchten? Rund 90% der Rechnerleistung gehen für die Grafik-Engine drauf – trotz Direct3D. Wir widmen uns also im ersten Teil der „Visitenkarte" eines Spiels, seiner Grafik. Doch wie kommt das, was die Engine bewegt, eigentlich auf den Bildschirm? Das kommt darauf an. Oder präziser: Die Technik hängt vom Spiel ab. Für Animationen von Personen ist derzeit das Motion Capturing-Verfahren der letzte Schrei.

Gittermodelle und Texturen

Einem Menschen werden Sensoren aufgeklebt, die seine Bewegungen exakt aufzeichnen. Doch was *FIFA 98* mit Andi Möller praktiziert, bietet sich für ein Autorennen naturgemäß nicht an – ebensowenig digitali-

Effektvoll

Was Grafikeffekte angeht, scheint *N.I.C.E. 2* alles bisher Dagewesene in den Schatten zu stellen. Hier eine Liste der bereits implementierten oder fertig konzeptionierten Features:

- Gouraud Shading mit Z-Buffering: Durch diese Technik sehen die Modelle weniger eckig aus als mit normalem Shading. Zwar wird der Lichteinfall nur für die Eckpunkte berechnet, aber allen Pixeln dazwischen werden mittels Interpolierung abgestufte Werte zugewiesen.
- Schattenwurf und Light- Sourcing: Ausgefeiltes Light Sourcing macht Tunnels stimmungsvoll, Gebäude und Bäume am Straßenrand werfen korrekte Schatten. Dies ist in bisher keinem anderen Rennspiel ähnlich gut gelungen.
- Nebel: Wird hier nicht verwendet, um am Horizont zu mogeln, sondern um schlechtes Wetter darzustellen.
- Nachtfahrten: Hier kommt das Light Sourcing voll zum Zug. Außerdem haben die Gebäude teilweise andere Texturen, damit der Eindruck beleuchteter Fenster entsteht.
- Lense Flaring: Transparente Objekte (Sprites) erzeugen die Illusion von Lichtreflexionen auf der Windschutzscheibe und von Rücklichtern bei Nachtfahrten.
- Metallic Shadings: Einige Autos bekommen durch spezielle Light Sourcing-Techniken ein metallenes Aussehen.
- Partikel-Systeme: Winzige Objekte stellen aufgewirbelten Schnee oder Regen dar.

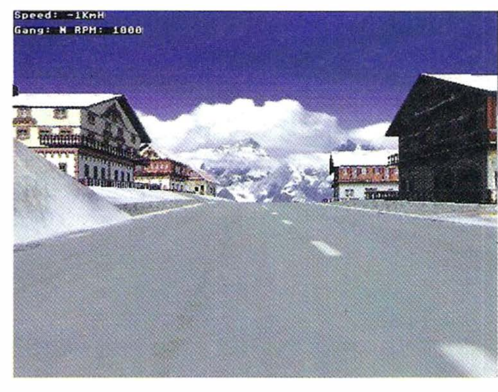
Angedacht sind weiterhin ein dreidimensionaler Himmel à la F1 Racing Simulation und reflektierende Autofenster. Ganz sicher ist die Realisierung dieser beiden Ideen aber noch nicht.

sierte Schauspieler oder Filmaufnahmen von Miniaturmodellen, wie sie in der Filmbranche üblich sind. Bei *N.I.C.E. 2* besteht vielmehr das Gros der Grafiken – beispielsweise alle Gebäude am Straßenrand – aus texturierten Gittermodellen. Von Hand mittels 3D-Software modelliert, werden sie mit ebenfalls größtenteils handgemalten Texturen überzogen. Nur wenige Objekte, vor allem Pflanzen, und die Hintergrundbilder hat André Kröker gescannt und nachgearbeitet. Generell wurde der Anteil der Scans möglichst niedrig gehalten, damit die Grafik wie aus einem Guß wirkt. Diese traditionelle Technik gewinnt gegenüber dem Einscannen von auf Papier angefertigten Zeichnungen wieder zunehmend an Boden. Vor allem bei Adventures ist es aber üblich, „normale" Künstler einzusetzen, die mit Computern nichts am Hut haben. Diesen drückt man dann ein Blatt Papier in die Hand, das anschließend eingescannt wird. Aufmerksame Leser haben in unseren Artikeln sicher schon Entwurfsskizzen von Spielgrafiken entdeckt. *N.I.C.E. 2* wird fast ohne diese Konzepte erstellt. Nötig sind solche Zeichnungen nach Meinung von André und Carsten nur, wenn man sich erst klarwerden muß, wie ein Objekt aussehen soll; und wenn Umsetzung und Entwurf von verschiedenen Personen ausgeführt werden – oder wenn jede neue Idee erstmal dem Chef vorgelegt werden muß, damit der sein Okay dazu gibt. Das alles trifft bei *N.I.C.E. 2* nicht zu...

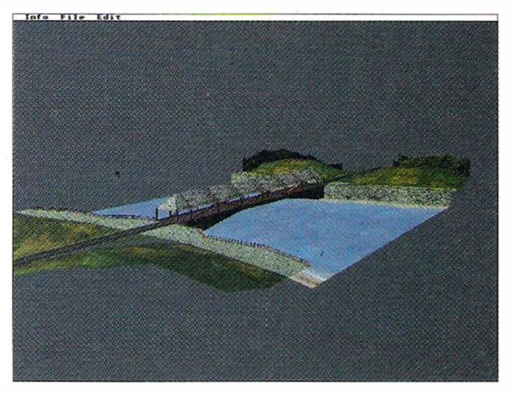
Andreas Lober ■

Vorschau

Teil 1 (2/98): Grafik
Teil 2 (3/98): Gameplay
Teil 3 (4/98): Steuerung
Teil 4 (5/98): Sound

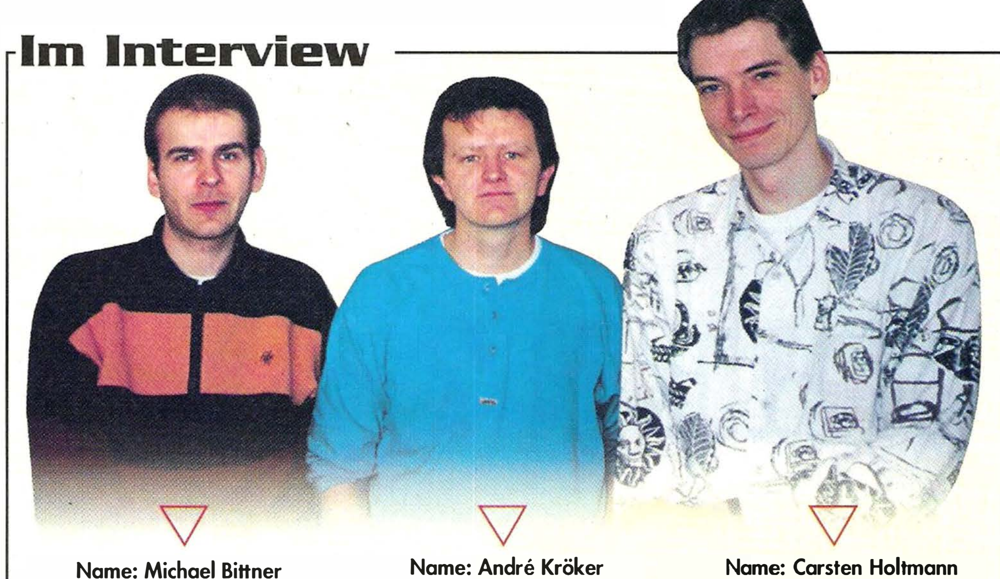


Mit 300 Sachen durch die Alpen: Die bisher beste digitale Werbung für einen Österreich-Urlaub.



Beim Leveldesign werden aus solchen Objekten schließlich die einzelnen Strecken zusammengesetzt.

Im Interview



Name: Michael Bittner
Alter: 29 Jahre
Aufgabe: Programmierung inklusive Grafik-Engine
Nach eigener Einschätzung wichtigste Qualifikation für diese Tätigkeit: Geduld!

Name: André Kröker
Alter: 31 Jahre
Aufgabe: 2D-Grafiken, Texturen
Nach eigener Einschätzung wichtigste Qualifikation für diese Tätigkeit: Detailverliebtheit, Feeling für das Zusammenspiel von Farben.

Name: Carsten Holtmann
Alter: 29 Jahre
Aufgabe: 3D-Modelle
Nach eigener Einschätzung wichtigste Qualifikation für diese Tätigkeit: sich anhand von Punkten ein Objekt vorstellen zu können.

Wie läuft es ab, bis die Grafik fertig ist?
Carsten: Ich baue die 3D-Modelle, dann macht André die Texturen dafür, und Michael sagt, daß es zu viele Polygone sind. Also mache ich ein neues Modell und André neue Texturen.

Bei Have a N.I.C.E. day hattet Ihr Probleme mit der 3D-Karten-Unterstützung. Wie sieht's jetzt damit aus?
Michael: Die Engine ist von Anfang an auf Direct3D ausgelegt. Ob wir auch eine Version für schnelle PCs ohne 3D-Karte machen, steht noch nicht fest.

Bisher war Euch ja der Texturspeicher auf den 3D-Beschleunigern zu klein. Wie habt Ihr das jetzt angestellt?
Michael: Wir haben mehr kleinere Texturen und laden außerdem Texturen ständig nach. Die Performance ist besser, je mehr Texturspeicher auf der Karte ist. Mit einer Mystique mit 4 MB geht es viermal schneller als mit einer Mystique mit 2 MB. Insgesamt haben wir pro Level 8 MB Texturen.

Wie habt Ihr Euch die Ideen für die Streckengrafik geholt, wie recherchiert?
André: Recherchiert habe ich in der Bibliothek. Und oben stapeln sich noch Urlaubsdias ...
Carsten: Schon ewig wurde uns versprochen, daß wir eine Reise bezahlt bekommen, um uns die ganzen Gegenden selbst anzuschauen, aber da wird wohl nie etwas daraus (lacht). Ansonsten: Viele Inspirationen bekamen wir auf dem täglichen Heimweg.
André: Sobald Carsten einen Gegenstand sieht, stellt er ihn sich nämlich als Gittermodell vor...
Carsten: Man kann auch keinen Kinofilm mehr anschauen, ohne zu analysieren, wie die Special Effects gemacht wurden.
André: Das Schlimmste ist aber, wenn Du heimfährst und schaust zum Himmel und denkst: Mist, schon wieder ein Grafikfehler.

Vielen Dank für das Interview.

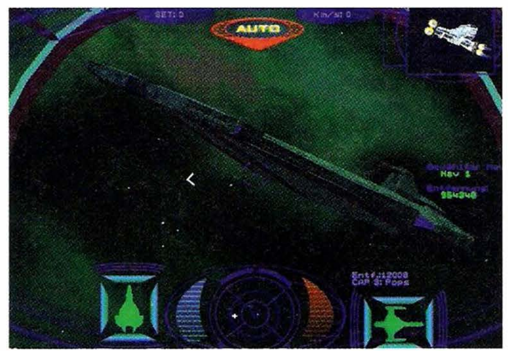
Wing Commander: Prophecy

Offenbarung

Weihnachten ohne Wing Commander? Fast hätte Origin mit einer alten Tradition brechen müssen, viele Fans der Serie blickten ratlos den Feiertagen entgegen. Obwohl sich Insider schon auf einen Termin im Januar festlegen wollten, schaffte es die Truppe um Adam Foshko und Mark Day dennoch, die Produktion pünktlich abzuschließen – die weltweite Auslieferung konnte am 16. Dezember beginnen...









Bei den Schlachtschiffen der Aliens müssen zunächst die Geschütztürme ausgeschaltet werden. Feindliche Jäger versuchen die Konföderation aufzuhalten. Die Untertitel – hier von der englischen Version – lassen sich abschalten.

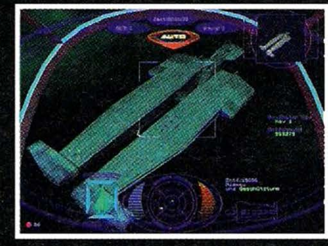
Bei *Prophecy* handelt es sich nicht nur um den fünften *Wing Commander*, Origin will mit *Prophecy* eine neue Ära einläuten. Nachdem Chris Roberts das texanische Unternehmen verlassen hatte, um mit Digital Anvil seine eigenen Wege zu gehen, wurde die Verantwortung innerhalb des Teams auf drei Personen verteilt, die ohnehin schon seit langer Zeit mit der Serie vertraut sind: Mark Day und David Downing übernahmen die Projektleitung, Adam Foshko wurde Regisseur für die Videosequenzen.
Seit der Zerstörung von Kilrah in *Wing Commander 3* gab es für die Konföderation keine richtige außerirdische Bedrohung mehr, viele Spieler hatten das im vierten Teil vermißt und bemängelt. *Prophecy* ist der Start einer neuen Saga: Eine fremde Rasse wird in die Story eingeführt, wenn auch nie richtig enthüllt – nicht einmal der Name ist bis zum Ende des Spiels herauszubekommen, das behält sich Origin für die nächsten Teile der Serie vor. Außerdem spielt man nicht mehr Christopher „Maverick" Blair, sondern Lance Casey, einen Rookie von der Akademie. Dieser beherzte Schritt war notwendig, um wirklich klarzustellen, daß *Prophecy* nicht *Wing Commander 5* ist, sondern ein kompletter Neubeginn.

Kn'Thrack: Die endlose Leere

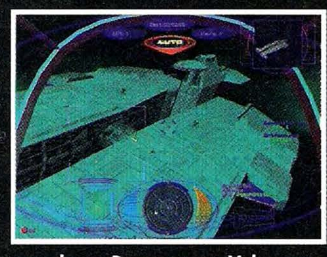
Die Konföderation ist beunruhigt: Das Forschungsschiff TCS Devereaux wurde unter mysteriösen Umständen zerstört. Der Verdacht fällt zunächst auf die Kilrathi, die Truppen werden in Alarmbereitschaft versetzt. Die Vermutungen sind jedoch unbegründet und erweisen sich schließlich als falsch, denn die Katzenwesen haben selbst mit erheblichen Verlusten zu kämpfen. Zwei Kolonien und vier militärische Außenposten wurden dem Erdboden gleichgemacht. Die Konföderation kann sich die Vorgänge nicht erklären und schickt deshalb die TCS Midway, die sich in einem benachbarten Sektor befindet, auf eine Aufklärungsmission. Auf der Suche nach Überlebenden stoßen die Marines auf gefallene Kilrathi, die in einem Akt der Verzweiflung das Wort Kn'Thrack mit Blut an die Wände geschmiert haben. Kn'Thrack bedeutet in erster Linie "„endlose Leere", es steht aber auch für eine uralte Überlieferung. Die Legende besagt, daß das Ende der kilrathischen Zivilisation durch die Niederlage gegen einen unwürdigen Gegner (die Konföderation in *Wing Commander 3*) eingeläutet wird, und die Sternengötter zurückkehren werden, um die Reste der Rasse ehrlos auszulöschen. Legende hin, Sternengötter her: Scheinbar beschränkt sich die unbekannte Macht nicht auf die Kilrathi, sondern klappert System für System ab und vernichtet jegliche Lebensform mit erbarmungsloser Härte. Zunächst ratlos, aber dennoch zur Auseinandersetzung bereit, sucht die Konföderation nach Verbündeten und schickt der außerirdischen Bedrohung die gesamte Flotte entgegen.



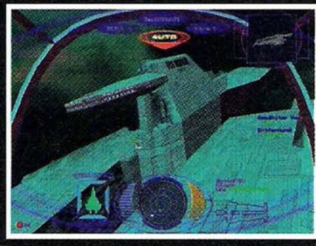
Aus einiger Entfernung wirkt die TCS Midway noch nicht allzu...



...groß und bedrohlich. Die Ausmaße lassen sich aber schon...



...erahnen. Das gesamte Volumen wird erst offensichtlich, wenn...



...man sich noch näher an den Träger herantastet.







In manchen Missionen müssen Sie Ihr Schiff durch Asteroidenfelder steuern und sich gleichzeitig mit den feindlichen Jägern herumschlagen.

Lance Casey ersetzt Christopher Blair

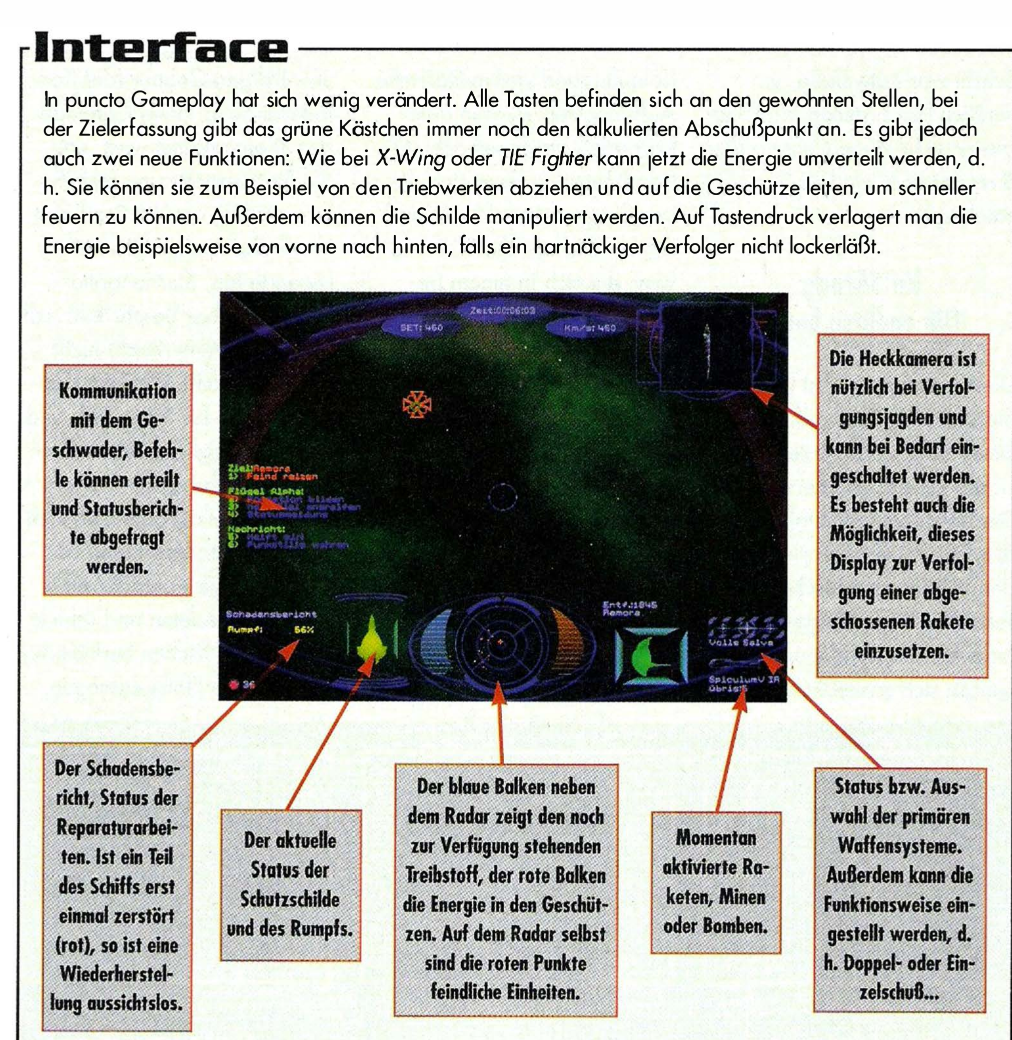
Sie schlüpfen in die Rolle von Lance Casey, der direkt von der Akademie auf die TCS Midway abkommandiert wird. Die Midway wurde von Commodore Christopher Blair konzipiert und ist sehr viel leistungsfähiger als alle anderen Trägerschiffe der Konföderation. Lance hat als Frischling nicht nur mit der typisch arroganten Art von Major Todd „Maniac" Marshall zu kämpfen, sondern auch mit seiner eigenen Herkunft. Er ist der Sohn von Michael „Iceman" Casey, der im ersten Teil der Serie den Kilrathi das Fürchten lehrte und dabei auf tragische Weise ums Leben kam. Der gute Ruf des Vaters lastet auf seinen Schultern, die Kollegen beobachten ihn mit Argwohn, und seine Vorgesetzten beurteilen seine Leistungen besonders kritisch. Die Story entfaltet sich wieder einmal in Filmsequenzen, die eigentlich einen hervorragenden Eindruck machen. Lediglich die Anzahl der Locations fällt ein wenig dürftig aus – Privateer 2, das Konkurrenzprodukt aus den eigenen Reihen, konnte in diesem Punkt wesentlich mehr Abwechslung bieten. Das Geschehen an Bord der Midway spielt sich zum größten Teil in der Kantine ab, in der sich die zweifelnden Piloten treffen, um literweise Alkohol zu sich zu nehmen und über den Sinn ihrer Mission zu philosophieren. Dadurch baut sich im Laufe des Spiels eine düstere Atmosphäre auf, die das Heldentum nicht nur einmal in Frage stellt. Eine wesentliche Rolle spielt selbstverständlich die schauspielerische Leistung. Die Darsteller können ihre Charaktere glaubhaft verkörpern und wirken eigentlich nie hölzern oder unnatürlich. Die deutsche Übersetzung ist nahezu fehlerfrei, die Sprachausgabe lippensynchron. Bei der Lokalisierung hat Origin wieder ganze Arbeit geleistet und nimmt damit zu Recht eine Vorbildfunktion innerhalb der Industrie ein.
Die unnötige Interaktivität in den Zwischensequenzen, die bei *Wing Commander 3* und *Wing Commander 4* oft kritisiert wurde, wurde diesmal komplett über Bord geworfen. Die kurzen Filme kann man entspannt genießen, gespielt wird nur im Weltaum und nicht auf der Raumstation.

Einfache Missionen, sehr viel Action

I-War ist wohl momentan der einzige ernstzunehmende Konkurrent für *Prophecy*. Ein Vergleich hat aber nur bedingt Sinn, denn die beiden Spiele unterscheiden sich in einem we-

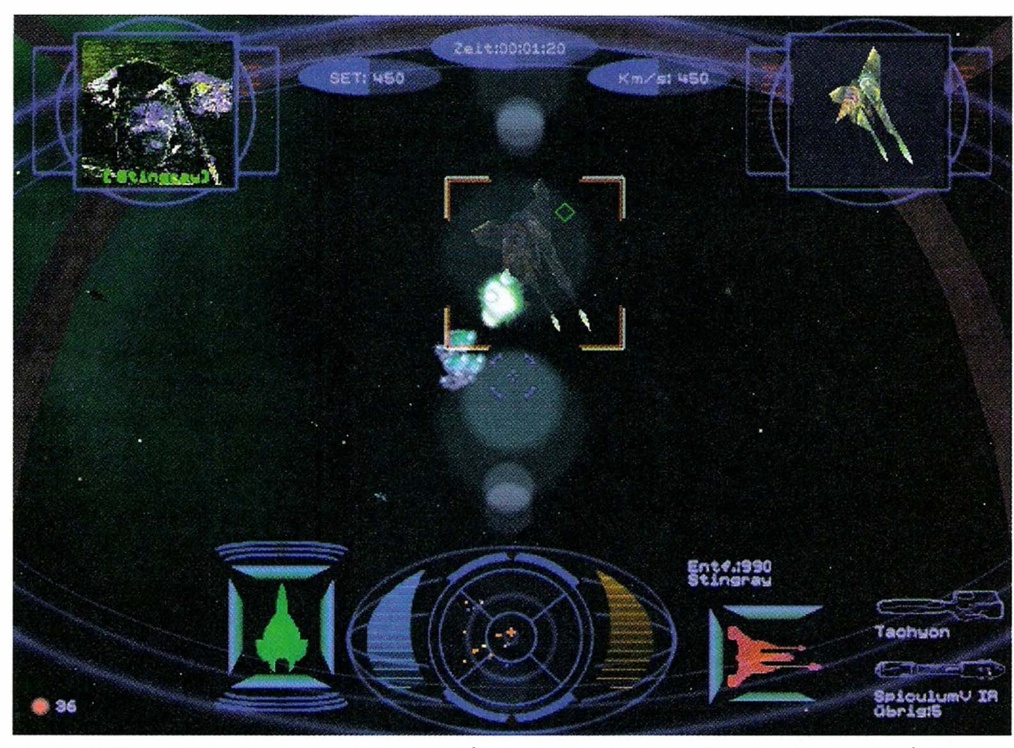
Interface

In puncto Gameplay hat sich wenig verändert. Alle Tasten befinden sich an den gewohnten Stellen, bei der Zielerfassung gibt das grüne Kästchen immer noch den kalkulierten Abschußpunkt an. Es gibt jedoch auch zwei neue Funktionen: Wie bei *X-Wing* oder *TIE Fighter* kann jetzt die Energie umverteilt werden, d. h. Sie können sie zum Beispiel von den Triebwerken abziehen und auf die Geschütze leiten, um schneller feuern zu können. Außerdem können die Schilde manipuliert werden. Auf Tastendruck verlagert man die Energie beispielsweise von vorne nach hinten, falls ein hartnäckiger Verfolger nicht lockerläßt.





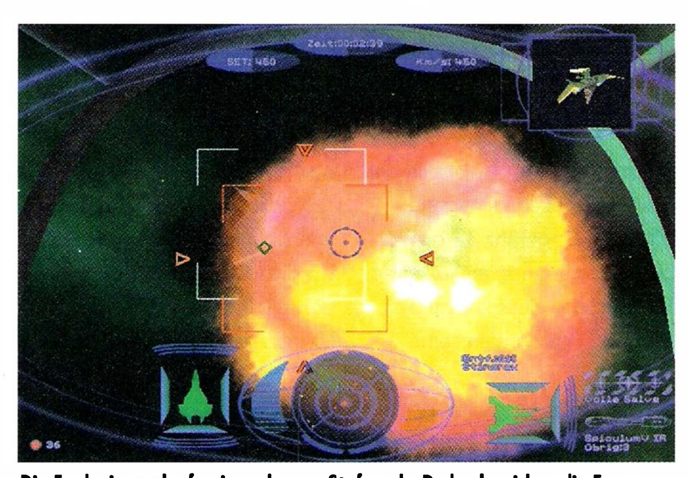
sentlichen Punkt: *I-War* hat den komplexeren Missionsaufbau und unternimmt den Versuch, ein „realistisches Flugmodell" umzusetzen. Daher spricht es auch eher eine Klientel an, die sich vorwiegend mit Flugsimulationen auseinandersetzt. *Prophecy* tendiert hingegen in Richtung 3D-Actionspiel mit fesselnder Atmosphäre und sorgt für erhöhten Pulsschlag von der ersten bis zur letzten Minute. Die Aufgabenstellungen sind frei von Schnörkeln, es geht hauptsächlich um die Zerstörung von feindlichen Einheiten. Oftmals wird man dabei unter extremen Zeitdruck gesetzt, so daß man sich einen möglichst genauen Schlachtplan zurechtlegen muß, um die Vorgaben der Einsatzplanung ausführen zu können. Wenn man beispielsweise einen Stützpunkt beschützen muß, bis Verstärkung in dem Sektor eintrifft, so sollte man die Angreifer auf keinen Fall verfolgen, sondern sie lediglich durch ein paar Treffer verscheuchen. Es bringt herzlich wenig, die Aliens komplett zu vernichten, wenn im Gegenzug die Station eingestampft wird. Für noch mehr Aufregung sorgen Missionen, in denen man seine Widersacher in einen Hinterhalt locken muß. Wenn der Commander den Rückzug anordnet, sollte man sofort abdrehen und den Befehl ausführen – sonst steht man schnell alleine im feindlichen Territorium, weil sich die Kollegen an die Anweisungen ihres Vorgesetzten gehalten haben. Aber auch auf Befehle des Spielers reagieren die Wingmen besser als in *Wing Commander 4*. Wenn man von zwei feindlichen Jägern unter Druck gesetzt wird, so genügt ein kurzes „Helft mir!", und schon erhält man Unterstützung. Verfolgen läßt sich das Spektakel entweder über die eingeblendete Heckkamera oder die Rückansicht, die per Knopfdruck angewählt werden kann.



Nur mit 3D-Karten können Sie diese Lens-Flares genießen – sowohl mit der Direct3D – als auch mit der 3Dfx-Version.

Struktur der Missionen

Prophecy verfügt zwar nicht über dynamische Missionen, jedoch werden aufgrund der Spielweise zahlreiche Verzweigungen möglich. Wenn zum Beispiel nicht alle Ziele erreicht wurden, man aber dennoch alle Feinde eliminiert hat und unbeschadet zur Midway zurückgekehrt ist, so kann man immer noch im zweiten Anlauf sein Glück versuchen. Zieht man sich bei zu starker Beschädigung des Jägers mit einer Rettungskapsel aus der Affäre, so kann man nur hoffen, von den eigenen Truppen aufgelesen zu werden. Generell läßt sich folgende Regel aufstellen: Verliert man eine Schlacht, so ist der Krieg noch nicht entschieden – die Aliens gewinnen aber immer mehr die Überhand, die Missionen werden also schwieriger. Mit ein wenig Geschick kann man die Invasoren allerdings wieder zurückdrängen, um wieder in den eigentlichen Handlungsstrang zu gelangen.


Die Explosionen laufen in mehreren Stufen ab. Dadurch wirken die Feuerbälle erstaunlich realistisch.

History

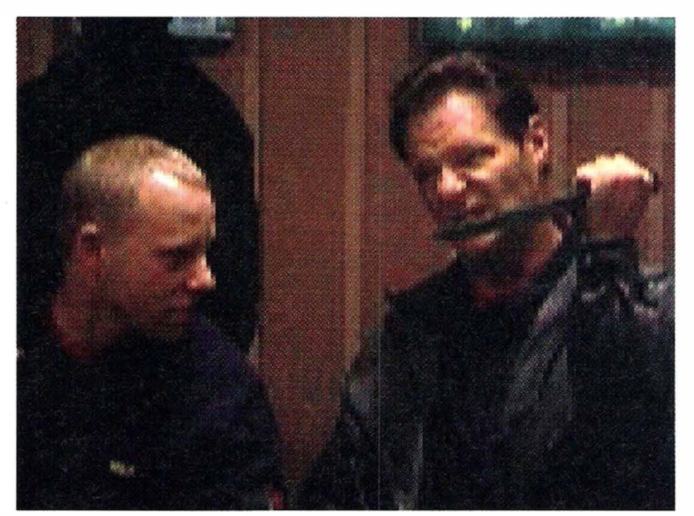
Ein Held im Wandel der Zeit. Hier sehen Sie den Werdegang des Hauptdarstellers bis zum jetzigen Zeitpunkt. Links sehen Sie Blair in *Wing Commander 1 und 2* und rechts Blair in *Prophecy* und seinen Nachfolger Lance Casey.








Tom Wilson alias Todd „Maniac“ Marshall sorgt wieder für Stimmung und bringt die Mannschaft der TCS Midway an den Rand der Verzweiflung.



Rauhe Sitten in der Kantine: Veteran Hawk knüpft sich einen Frischling von der Akademie vor, um ihn an das harte Leben als Raumpilot zu gewöhnen.



Staffelführerin Stiletto begrüßt den Neuankömmling Lance Casey.



Commodore Blair im Gespräch mit Commander Patricia Drake.

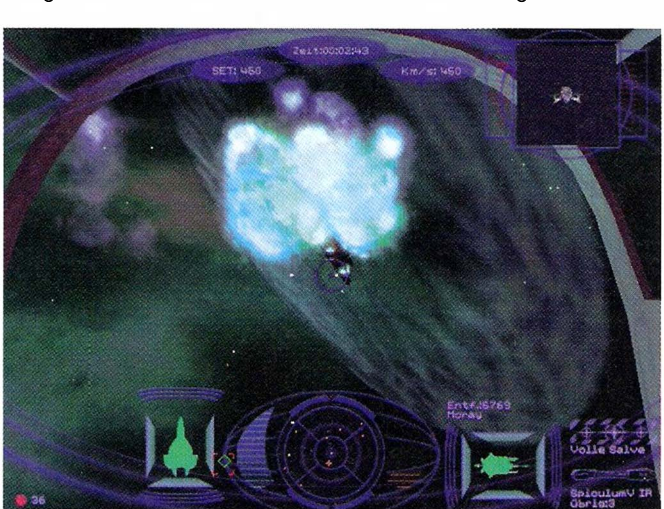
Aus diesem Grund läßt sich die Spieldauer auch nicht genau festlegen. Ungefähr 32 bis 36 Einsätze muß man einkalkulieren, es sollen aber knapp 50 Missionen vorhanden sein.

Abwechslung durch Einheitenvielfalt

Während sich bei den einzelnen Aufträgen eigentlich nur marginale Unterschiede im Aufbau ausmachen lassen, bieten die außerirdischen Kampfschiffe erstaunlich viel Abwechslung. Da die feindlichen Jäger aus organischem Material bestehen, können sie sich mitten in einer Auseinandersetzung zusammenfügen und so wesentlich größere und auch stärkere Einheiten bilden. Besonders hinterhältig sind jedoch gegnerische Schiffe, die bei einer Zerstörung in überlebensfähige Einzelteile zerspringen: Statt zwei bis drei roten Punkten auf dem Radar sieht man sich plötzlich zwanzig Aliens gegenüber – diese sind zwar nicht besonders robust, besitzen aber eine erstaunliche Feuerkraft. Und das ist auch genau der Grund, warum man bei jeder Raumschiffgattung neue Strategien entwickeln muß. Es ist zu Beginn einer Mission einfach nicht sinnvoll, einen solchen Gegner mit ein paar Raketen niederzustrecken. Es erscheinen nur noch mehr Widersacher, die sich auf einen stürzen – und zwanzig Treffer pro Sekunde können die Schutzschilder der Konföderationsjäger nicht verkraften. Man muß sich aber nicht nur mit den kleinen Raumschiffen beschäftigen. Häufig gibt es vom Hauptquartier die Anweisung, die Geschütztürme wirklich gigantischer Zerstörer auszuschalten, damit die eigenen Bomber den Rest erledigen können.

Dynamisches Cockpit

Im Laufe des Spiels wird man in verschiedene Jäger gesteckt, die jeweils über ein eigenes Flugmodell verfügen. Einige Schiffe lassen sich schnell und direkt manövrieren, andere nur träge und schwerfällig. Mit einem langsamen Bomber ist es deshalb nahezu unmöglich, aktiv in die Verfolgung von Aliens einzugreifen – man bekommt die feindlichen Schiffe gar nicht erst ins Visier. Die Bewaffnung der Stahlkolosse kann übrigens nicht mehr selbst vorgenommen werden, man muß akzeptieren, was die Cheftechnikerin einpackt. Um sich an die Steue-



Explosionen breiten sich ab und zu kreisförmig aus und wirken dadurch noch bedrohlicher. Auf das Gameplay hat das keinen Einfluß.

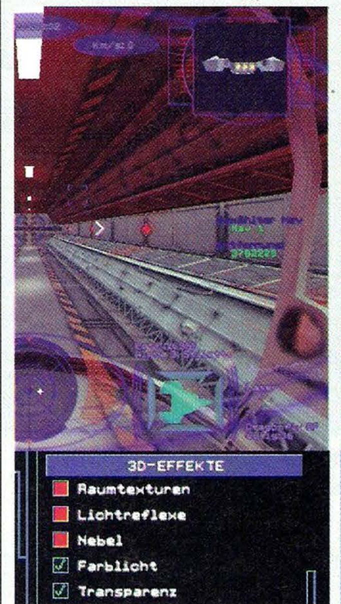
Im Vergleich

Wing Commander: Prophecy ist für Actionfans ein Muß. *I-War* kann zwar mit abwechslungsreicheren und komplexeren Missionen aufwarten, die überzeugende Atmosphäre und die sensationelle Optik sprechen allerdings für Origins jüngsten Streich. Ein wenig besser ist lediglich *Starfleet Academy*, das spielerisch mehr zu bieten hat und auch grafisch eine gute Figur macht.

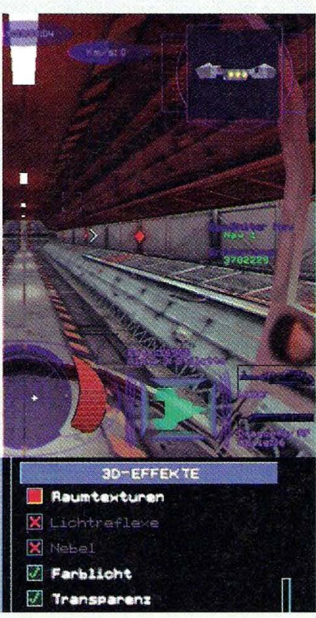
Starfleet Academy	91%
Wing Commander: Prophecy	**90%**
I-War	89%
Balance of Power	70%



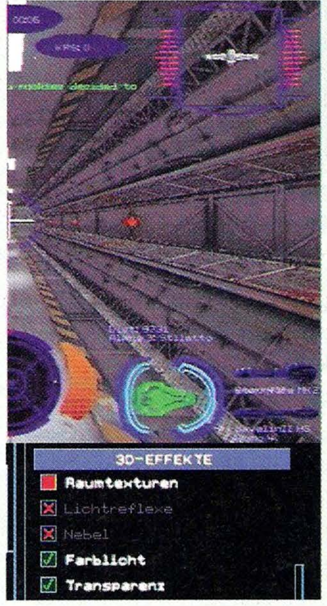
3D-Karten & Performance



Alle Effekte und schnelle Grafik bekommt man mit 3Dfx.



Kräftigere Farben als bei 3Dfx, aber kein perfekter Nebel: Riva 128.



Kaum Effekte, lediglich Geschwindigkeitsvorteil: Matrox Mystique.



Ohne 3D-Karte gibt es selbstverständlich auch keine 3D-Effekte.

Wing Commander stellte schon immer enorme Anforderungen an die Hardware. Erforderlich ist diesmal laut Origin ein Pentium 166 mit 32 MB RAM, wenn keine 3D-Karte vorhanden ist. Sollte man über entsprechende Zusatzhardware verfügen, genügt schon ein Pentium 133 – 32 MB RAM sind aber immer noch Pflicht. Und tatsächlich: Sobald eine 3D-Karte für die Effekte zuständig ist, spielt die Prozessorleistung eine untergeordnete Rolle. Nur: Welche Hardware holt aus *Prophecy* am meisten raus?
Wer über eine Karte mit **3Dfx-Chipsatz** (Diamond Monster 3D, Orchid Righteous 3D, Miro Highscore 3D) verfügt, kommt in den Genuß aller Effekte und muß auf kein optisches Schmankerl verzichten. Erforderlich ist ein aktueller Glide-Treiber (Version 2.43), der allerdings auch auf der ersten CD-ROM mitgeliefert wird. Mit **Riva 128** (Elsa Victory Erazor, Diamond Viper V330) läßt sich die höchste Leistung unter Direct3D erzielen, besitzt dieser Chipsatz doch alle wesentlichen Features und hervorragende Treiber. Dennoch: Die Spezialeffekte Nebel und Lichtreflexe ließen sich nicht anwählen, auch höhere Auflösungen – normalerweise ein Pluspunkt gegenüber 3Dfx – konnten nicht eingestellt werden. Abstriche müssen gegenüber 3Dfx also auf jeden Fall gemacht werden, besonders auffällig ist dabei die nicht ganz korrekte Darstellung von Rauchschwaden – dafür wirken die Farben ein bißchen kraftvoller und weniger matt. Die **Matrox Mystique** wird ebenfalls über Direct3D unterstützt. Zwar läßt sich der Punkt Transparenz anwählen, im Spiel merkt man davon jedoch herzlich wenig. Generell kommt es mit dieser Karte häufig zu Darstellungsfehlern, weil einige Features hardwareseitig einfach nicht vorhanden sind.
Auf der Verpackung befinden sich noch einige andere Chipsätze, die allerdings eher zu den Exoten gezählt werden müssen. Beispielsweise ist der **Rendition 2200** momentan noch nicht lieferbar, die ersten Karten mit diesem Chip werden erst im Januar auf den Markt kommen (Hercules Thriller 3D). **Permedia 2** (Creative Labs Blaster Exxtreme) dürfte ebenfalls keine große Rolle spielen, wurde dieser Chipsatz doch für Windows NT und OpenGL konzipiert, bei Direct3D gibt es deshalb oft Darstellungsfehler – und dies ist auch bei *Prophecy* der Fall.
Wenn man über **gar keine 3D-Karte** verfügt, sollte man sich den Kauf von *Prophecy* gründlich überlegen. Unter einem Pentium 200 spielt sich eigentlich gar nichts ab, und auch dann hängt die Performance stark von der Leistungsfähigkeit der Grafikkarte ab. Sobald Raumschiffe explodieren oder Raketen abgeschossen werden, friert das Bild immer wieder kurzfristig ein – die interne Konkurrenz *Privateer 2* stellte ohne 3D-Karten mehr auf die Beine.

rung zu gewöhnen, hat Origin diesmal einen interaktiven Lehrgang eingebaut, in dem per Sprachausgabe alle Befehle und Tastaturkommandos erklärt werden. Insgesamt sieben Trainingsmissionen stehen zur Verfügung, der Schwierigkeitsgrad ist stark ansteigend.
Das Design der Cockpits wurde in groben Zügen beibehalten, es gibt nur eine entscheidende Änderung: Das Cockpit schwingt jetzt bei Richtungsänderungen mit, es entsteht ein völlig neues Fluggefühl. Das gesamte Spiel wirkt dadurch dynamischer und lebendiger. Außerdem wird bei Treffern am eigenen Jäger das Cockpit auf realistische Weise durchgeschüttelt, das einfache Versetzen des Bildschirms ist damit Schnee von gestern. Unterstützen kann man diesen Effekt, indem man *Prophecy* mit einem Force Feedback-Joystick spielt – entsprechender Support ist bereits im Spiel integriert. Verzichtet hat man dagegen auf den

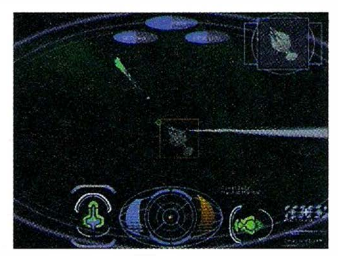


Ein feindliches Raumschiff wird von einer Rakete verfolgt. Der Pilot wirft „Flares" ab, um dem sicheren Tod noch einmal zu entgehen.

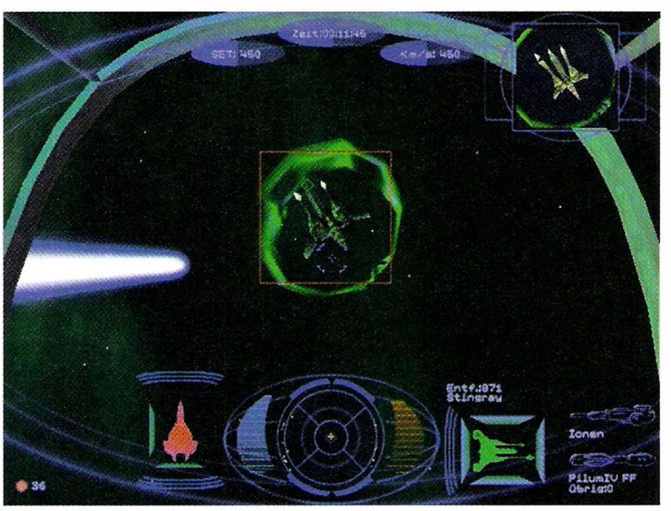




Das Design der Raumschiffe wurde von Syd Mead übernommen.



Die Raketen ziehen wunderschöne Rauchfahnen hinter sich her.



Bei einem Treffer blitzt der Schutzschild der Jäger kurz auf, um dann ganz langsam wieder zu verschwinden. Ein optischer Leckerbissen.

angekündigten Multiplayer-Modus. Der wird jetzt angeblich in Form eines neuen Produkts entwickelt, einen Patch wird es voraussichtlich nicht geben.

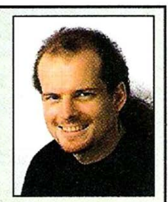
Design von Syd Mead

Die größten Fortschritte wurden im grafischen Bereich erzielt – vorausgesetzt, man verfügt über eine 3D-Karte (siehe Kasten: 3D-Karten & Performance). Für das Design der Alien-Flotte konnte man den bekannten Künstler Syd Mead verpflichten, entsprechend frisch und faszinierend wirken die einzelnen Raumschiff. Die neue Engine und der Einsatz von 3D-Karten lassen alle Objekte sehr detailliert aussehen, und vor allem die dynamischen Farb- und Lichteffekte können begeistern. Wird ein Schiff getroffen, so sieht man den Schutzschild kurz aufblitzen – der verwendete Transparenzeffekt ist phantastisch. Noch atemberaubender sind diesmal die Explosionen ausgefallen: Nach einem riesigen Feuerball zersrpingt das zerstörte Objekt in einer kreisförmigen Bewegung.

Wichtig für das Gameplay ist die hohe Detailgrad. Gefechte können selbst aus großer Entfernung beobachtet werden, feindliche und verbündete Einheiten lassen sich dabei einwandfrei voneinander trennen. Man sieht also, wenn sich ein Kollege in Schwierigkeiten befindet, und kann notfalls zu Hilfe eilen. Origin verknüpft bei Prophecy die hervorragenden visuellen Effekte stets mit entsprechender Akustik. Die Explosionen klingen bombastisch, Lasergeschosse zischen mit einem lauten Fiepen durch das All. Das Spektakel wäre aber nur halb so aufregend und unterhaltsam, wenn die witzigen Sprüche der Wingmen nicht wären, die scheinbar jeden Abschuß kommentieren müssen. Auch Notsignale oder Kommandos vom Hauptquartier sorgen für Atmosphäre während der Auseinandersetzungen.

Oliver Menne ■

Statement

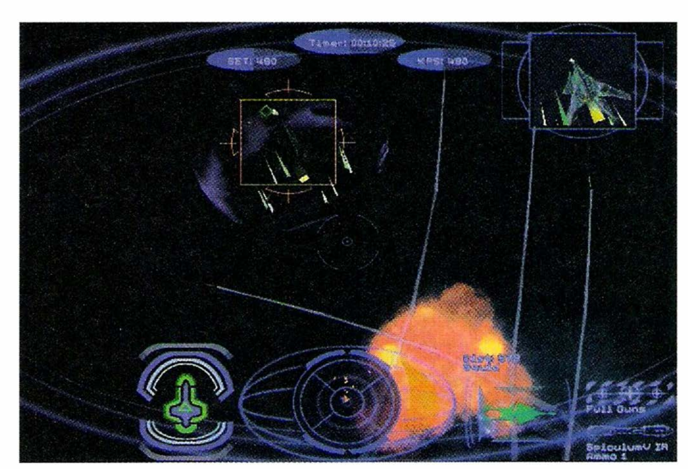


Die Rückkehr zu den Wurzeln hat *Wing Commander* gut getan. Die Missionen haben endlich wieder mehr Biß, die Story ist schön spannend, und auch die Charaktere wissen zu überzeugen. An der Präsentation gibt es nichts auszusetzen: Was Origin aus den 3D-Grafikkarten herausholt, ist einmalig für eine Weltraumsimulation. Schöner sieht es nur noch im Kino aus. Mir sind aber die neuen, komplexeren Missionen etwas zu lasch, da hat *I-War* deutlich mehr zu bieten. Dank der leichteren Zugänglichkeit von Wing Commander: Prophecy ist es aber für Feierabend-Piloten die erste Wahl.

Statement



Prophecy ist Action von der ersten bis zur letzten Spielminute, nur die Videosequenzen stören ein wenig. Nein, im Ernst: Die kurzweiligen Filme fangen die Atmosphäre recht gut ein und sind auch wichtig, um die Story voranzutreiben. Diesmal hat Origin genau das richtige Verhältnis erwischt, die Videos wirken nicht so dominant wie in den beiden Vorgängern. Daß die Missionen weniger komplex sind als bei I-War, stört eigentlich weniger, Wing Commander ist eben ein traditionelles Actionspiel. Die phantastische Grafik ist dabei ein relativ hoher Motivationsfaktor, von den brillanten Explosionen kann man einfach nicht genug bekommen.



Mit solch brenzligen Situation hat man oft zu kämpfen. Zahlreiche Raketen zischen durch den Raum, feindliche Schiffe nehmen Sie unter Beschuß.



SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	-
	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	
●	AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 150 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 450 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo)

RANKING

Action	
Grafik	93%
Sound	85%
Handling	95%
Multiplayer	- %
Spielspaß	90%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Origin
Preis	ca. DM100,-

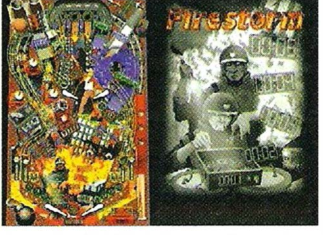
Unter dem Firmennamen „Pinball Wizards" will eine Tochter von Apogee künftig den Markt für Flipperspiele beherrschen. Die Amerikaner sind gut darauf vorbereitet: Alleine der Umstand, daß ihr Projekt den ersten offiziellen Duke-Nukem-Tisch enthält, dürfte viele Spielfreaks begeistern.

Balls of Steel

Prallvoll



Schön bunt – aber leider nur in zwei Dimensionen. Echte 3D-Schrägperspektiven, wie sie in Pro Pinball zu finden sind, werden leider nicht geboten.



Zum Vergleich: In der Totalen sieht man den kompletten Tisch, erkennt dafür aber weniger Details.



Im Tournament-Modus können die Scores ins Web geladen werden.

Die stählernen Kugeln werden bei *Balls of Steel* über fünf sehr abwechslungsreiche Tische bugsiert. Jeder einzelne von ihnen bietet alle Besonderheiten, die man von einem Spielhallengerät erwarten darf: Neben Rampen, Tunneln und dem obligatorischen zweiten Paar Flipper werden verschiedene Multiball-Varianten, Teleporter und Magnetfelder geboten. Außerdem haben sich die Designer der Firma Pinball Wizards eine Unzahl von kurzweiligen Mini-Videospielen ausgedacht, die – wie gewohnt – über die LCD-Punkteanzeige realisiert wurden. Je nach Können darf einer von vier verschieden schweren Spielmodi eingestellt werden. Während die Kugel im Novizen-Modus mindestens drei Minuten im Spiel bleibt, können in der etwas schwierigeren Arcade-Variante zusätzliche Leben eingespielt werden. Wer seinen PC mit dem Internet verbunden hat, darf seinen Punktestand im Tournament-Modus sogar auf einer internationalen Highscore-Liste eintragen.

Weniger Details für mehr Action

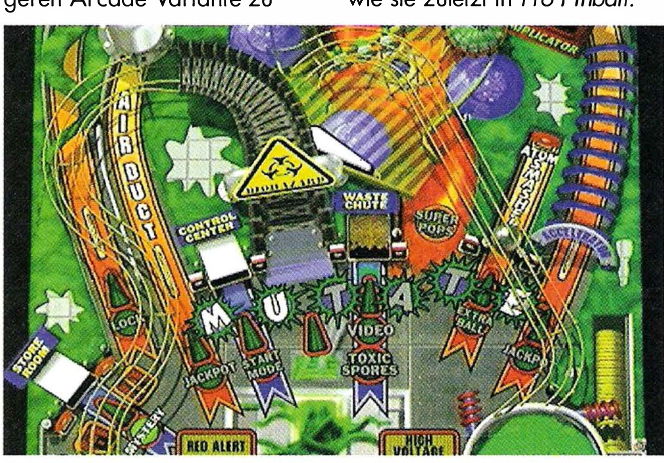
Die vollanimierten Flippertische werden aus der *Pinball Dreams*-typischen Draufsicht mit vertikalem Scrolling präsentiert. Wem eine gute Übersicht wichtiger ist als viele Details, kann auch eine Totale einstellen, in der die Tische nur etwa die halbe Bildfläche einnehmen. Schrägperspektiven, wie sie zuletzt in *Pro Pinball: Timeshock* zu bewundern waren, werden allerdings nicht geboten. Immerhin gibt es bei den Kugelbewegungen und Kollisionen nichts zu beanstanden: Die Bälle, Flipperschläger und Bumper verhalten sich hundertprozentig so, wie man es von den realen Vorbildern gewöhnt ist. Da selbst eine Pentium 200-CPU mit der gebotenen Fülle von Animationen stellenweise überlastet ist, empfiehlt es sich aber, unwichtige Details wie Echtzeit-Schatten einfach abzustellen: Erst wenn man einige Minuten an den Grafikeinstellungen herumgespielt hat, kommt dann wirklich Feuer aufs Parkett bzw. die nötige Geschwindigkeit ins Spiel.

Thomas Borovskis ■

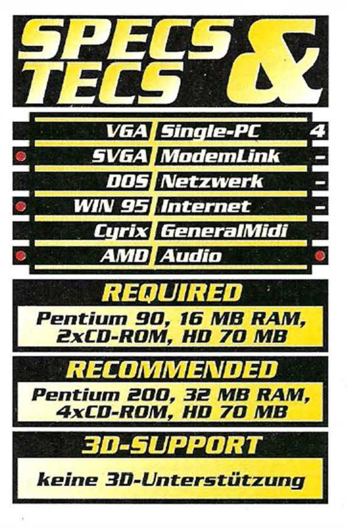
Statement



Fünf ausgewogene Tische, realistische Kugelbewegungen, eine tadellose grafische Präsentation und eine gute Soundkulisse – das garantiert erstmalig nach Pro Pinball: *Timeshock* wieder schlaflose Nächte. Was mich trotzdem stört, ist der übertrieben einfache Schwierigkeitsgrad. Wer nicht gerade zwei linke Hände hat, kann pro „Credit" problemlos über eine Stunde vor sich hin flippern.



Man kann erahnen, wieviel Aufwand bereits in einem einzigen Tisch steckt. Bei Balls of Steel gibt es insgesamt sogar fünf davon.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	4
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 70 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 70 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Flippersimulation	
Grafik	75%
Sound	80%
Handling	85%
Multiplayer	80 %
Spielspaß	80%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 90,-



3D Ultra Pinball 3 – Der vergessene Kontinent

Jurassic Park

Während einige Hersteller von Flipperspielen sehr viel Wert auf eine realistische Kugelphysik legen, versuchen andere, den Spielspaß durch eine hohe Anzahl an Tischen zu erzeugen. Nicht weniger als 15 Tische bietet Ultra Pinball, ein schlechtes Zeichen für den Simulationsaspekt...

Masse statt Klasse scheint sich Sierra mit der *3D Ultra Pinball*-Serie auf die Fahnen geschrieben zu haben. Schließlich ist *Der vergessene Kontinent* bereits der dritte Titel, der auf der gleichen Engine basiert. So ist weiterhin eine verkorkste Ballphysik vorhanden, und die veraltete und unsaubere Grafik gibt ihr bestes, um den Spieler zu verwirren. Die Kugel gleitet gerne einmal durch die einzelnen Flipperobjekte hindurch oder verändert unvermittelt ihre Bahn. Vom Flipper bekommt sie unmögliche Richtungsänderungen verpaßt, und sogar weit entfernte Bumper stoßen die Kugel gelegentlich an. Diese Unsauberkeiten wären problemlos zu verschmerzen, wenn nicht häufige Aussetzer den Spielfluß unterbrechen würden. Die zahlreichen Animationen, die auf und neben dem Spielfeld angezeigt werden, bremsen das eigentliche Spiel um den Faktor zwei bis drei. Dieses Phänomen tritt erstaunlicherweise völlig hardwareunabhängig auf, selbst auf einem Pentium II sind diese Pausen unvermindert vorhanden.

Statement

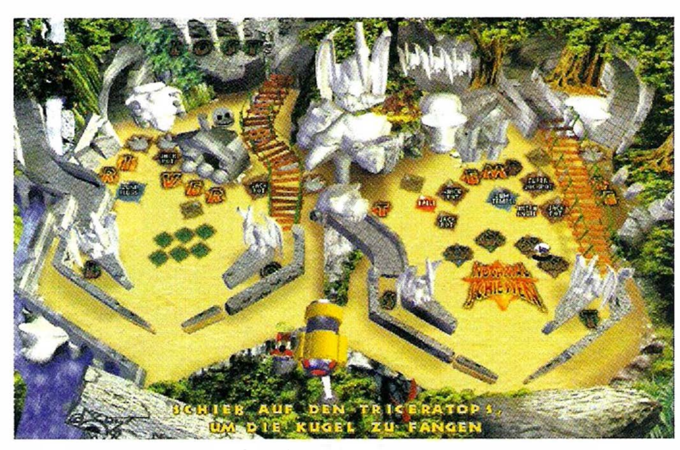


3D Ultra Pinball ist eher ein Reaktionsspiel als eine Flippersimulation. Unter diesem Gesichtspunkt lassen sich kurzzeitig auch die zahlreichen Programmfehler verzeihen, auf Dauer leidet die Motivation jedoch enorm. Für Einsteiger, die einen Zeitvertreib für die Kaffeepause suchen, ist das Spiel dank des guten Preis-Leistungs-Verhältnisses gut geeignet.

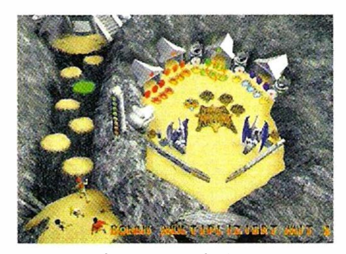
Durchsichtig

Der vergessene Kontinent hat gegenüber den meisten anderen Simulationen und echten Flippern einen entscheidenden Vorteil. Durch den Einsatz der bereits erwähnten Animationen, durch die Sprachausgabe und durch das gut ausgearbeitete Tischdesign weiß man stets, wohin die Kugel als nächstes geschossen werden soll. Man spielt sich durch 15 Tische, von denen allerdings nur zwei die Größe und Komplexität eines typischen Flippers haben. Mittels der Tische und deren Objekten wird die Geschichte eines verrückten Professors erzählt, der Menschen fängt und sie in Dinosaurier verwandelt. Die vielen kleinen Tische treiben die Story voran, indem sie die „Spielcharaktere" durch diverse kleine Abenteuer führen.

Harald Wagner ■



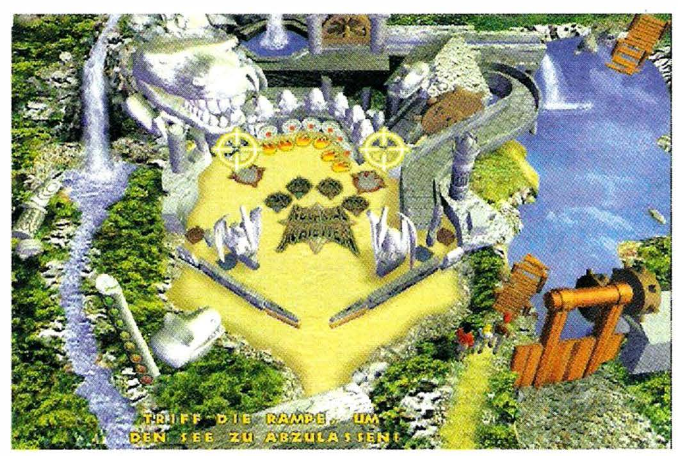
Dieser doppelte Flippertisch verbirgt einen Ausgang, der zu den weiteren Tischen führt. Sprachausgabe und Zielhilfen weisen den Weg.



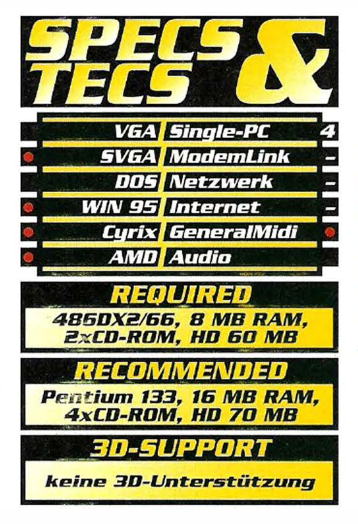
Das Freischießen der farbigen Tore bewegt die vier Darsteller in der linken Bildhälfte über die Säulen dem Ausgang entgegen.



Jede der fünf Rampen steuert den Darsteller in einer anderen Richtung durch das Labyrinth.



Die meisten Tische beschränken sich auf solche kleinen Spielflächen, in denen nur sehr wenige Objekte in der richtigen Reihenfolge abzuschießen sind.



SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	4
●	SVGA	ModemLink	-
	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	●
●	AMD	Audio	

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 60 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 70 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Flippersimulation	
Grafik	40%
Sound	50%
Handling	80%
Multiplayer	42%
Spielspaß	42%

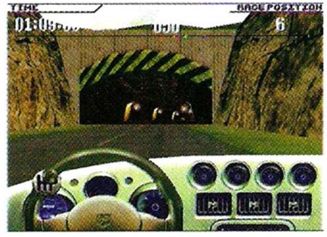
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	CUC Software
Preis	ca. DM 49,-

Schnelle Autos, die nächste: Bullige Sportwagen gegen legendäre Muscle Cars laden in Test Drive 4 zu einer schnellen Runde ein. 3Dfx-Grafik, anhängliche Polizisten und nerviger Gegenverkehr sorgen für Kurzweil. Es darf wieder weltweit gerast werden.

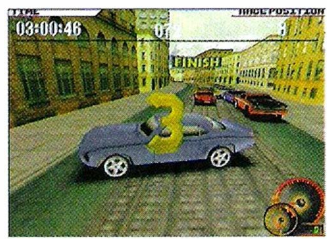
Test Drive 4
Teststrecke



Da schauen die Bayern-Cops: Mit Vollgas jagen wir auf der Prinzregentenstraße in München Richtung Autobahn, um noch ein paar km/h draufzulegen.



Mit einer 3Dfx-Karte sind Grafikaufbau und Geschwindigkeit flott, doch gibt es weiterhin Grafikfehler.



Die zehn traumhaften Flitzer sind nett modelliert und fahren sich vergleichsweise individuell.

Brauchen Sie Speed? Finden Sie Bremsen albern? Vielleicht sollten Sie mal in einer Dodge Viper GTS sitzen, um zu wissen, wie giftig sich 450 PS fahren. Noch lustiger wäre es natürlich, wenn Sie damit durch die Münchener Innenstadt holzen könnten und danach auf der Autobahn so richtig Stoff geben dürfen. Auch wenn Sie lieber mit der offenen Shelby Cobra und stattlichen 490 PS durch das verregnete England cruisen wollen, bietet *Test Drive 4* die entsprechenden Voraussetzungen. Der vierte Teil der legendären Rennserie von Accolade greift auf bewährte Elemente zurück und bringt das Spiel gleichzeitig auf den aktuellen technischen Standard. Zehn traumhafte Flitzer aus Gegenwart und Vergangenheit müssen über die sechs Strecken in Keswick, San Francisco, Bern, Kyoto, Washington und München gescheucht werden, wobei Sie vorher den gewünschten Spielmodus auswählen. Ein einzelnes Rennen ist genauso möglich wie eine komplette Meisterschaft oder mehrere Pokalrennen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Erstaunlicherweise läßt sich *Test Drive* mit Tastatur, Gamepad, Joystick und Lenkrad fast gleich gut steuern, so daß Sie keine teure Zusatzhardware für die ersten Erfolge benötigen. Da außerdem jeder Wagen zwar nicht gerade realistische, aber nachvollziehbare, unterschiedliche Fahreigenschaften aufweist, ist mit ein wenig Übung auch der erste Platz drin. Grafisch wirkt *Test Drive 4* ohne 3Dfx-Karte etwas pixelig und ist sehr hardwarehungrig, doch mit einem Voodoo-Chip läuft es auch mit allen Details ordentlich. Einzig die vielen kleinen Schlampereien (bei Cockpitsicht befinden sich Ihre Bremsspuren vor dem Auto, Clipping- Fehler en masse) fallen unangenehm auf. Der Motorensound und die Audio-Tracks sind dagegen gut, der Mehrspieler-Modus und die gespiegelten Bonus-Strecken eine witzige Ergänzung.

Florian Stangl ■

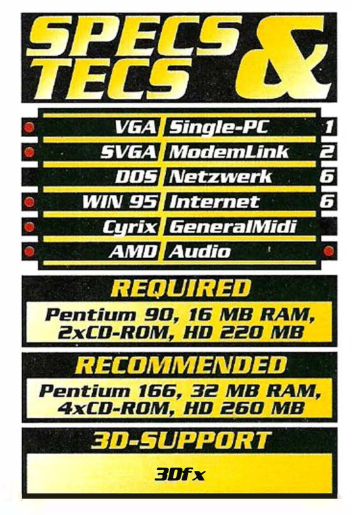
Statement



Im direkten Vergleich zu *Need for Speed 2* gewinnt *Test Drive 4* klar: Schönere Grafik, bessere Strecken, spannendere Spielmodi und reizvollere Autos. Mankos sind der fehlende Rückspiegel, der bei den Verfolgungsjagden unerläßlich ist, die schlampig programmierte Grafik und die teils lieblose Umsetzung. Warum fahren in München amerikanische Polizeiwagen, in England dagegen englische?



In Kyoto geht es durch Einkaufspassagen, bei denen einige Texturen trotz der mitgelieferten Treiber falsch angezeigt werden.



RANKING

Rennspiel	
Grafik	78%
Sound	79%
Handling	82%
Multiplayer	75%
Spielspaß	73%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Accolade
Preis	ca. DM 90,-



WarWind 2

Laues Lüftchen

„Ein komplett neues Spiel!", jubelt SSI auf der Packungs-Rückseite – um beim arglosen Echtzeitstrategie-Käufer erst gar nicht den Verdacht aufkommen zu lassen, daß bei der WarWind-Fortsetzung lediglich Feinschliff betrieben wurde.



Eine unserer Truppen wildert in einer schwach befestigten Siedlung. WarWind 1-Kennern fällt auf den ersten Blick die detailreichere Grafik auf.

In der Praxis dürfte sich die Euphorie seitens der *WarWind 1*-Spieler schnell verflüchtigen: Basierend auf der bekannten 2D-Grafik-Engine, haben die Designer eine Kollektion frischer Karten mit mehr Details samt neuer Einheiten entworfen und in eine an Teil 1 anknüpfende Story verpackt, die sich auf vier Kampagnen mit insgesamt 46 Szenarien (Geleitschutz, Zerstören von Stützpunkten usw.) verteilt. Die vier grundverschiedenen Parteien – zwei Fantasy-Völker, zwei menschliche Rassen – greifen auf jeweils 20 originell animierte Einheiten und zehn Gebäude (Kasernen, Wachtürme, Lazarette usw.) zurück, die durch abgeholzte Bäume und gefördertes Öl finanziert werden. Für ein Spiel dieser Art ungewöhnlich: Die Einheiten lassen sich einzeln in Rollenspiel-Manier upgraden (bessere Panzerung, höhere Präzision, kürzere Reaktionszeiten, mehr Sichtweite, Auto-Reparatur, verstärkte Tarnfähigkeit etc.) und verfügen über ein Inventory, in dem Ressourcen, Medi-Kits, Bomben und Granaten Platz finden. Anführer können nicht nur neutrale Einheiten zum Schnäppchenpreis rekrutieren, sondern beherrschen auch spezielle „Songs", mit denen Arbeiter und Krieger motiviert werden. Wer eine Mission überlebt, kommt in den elitären „Heldenpool" und wird u. U. in die nächste Mission mitgenommen.



Lästig: Die Icon-Leiste wird verschoben, sobald sich die Einheit bewegt.



Der Editor versteckt Einheiten, Gebäude und Landschaftselemente in wild verschachtelten Menüs.

Wind of Change?

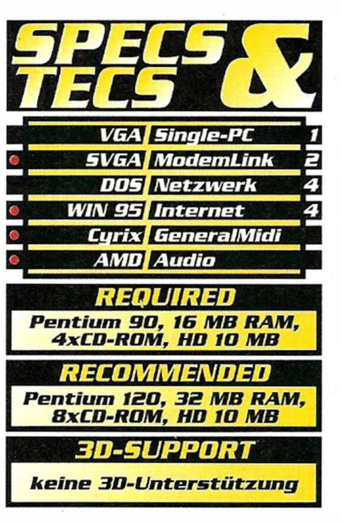
Unterm Strich fehlt dem Spiel das Flair eines *WarCraft 2*, der moderne Look eines *Age of Empires* und das entsprechende Interface, um das konkurrenzlose Angebot an Zaubersprüchen, Upgrades, Gebäuden, Einheiten und Funktionen (Brücken, Straßen, Minenfelder usw.) kontrollierbar zu machen. Für ein Echtzeitstrategiespiel ist *WarWind 2* zu komplex; etliche Features wie das einstellbare Verhalten der Kreaturen lassen sich daher im Kampfgetümmel kaum adäquat nutzen. Das liegt auch an der umstellungsbedürftigen Steuerung: Beim Anklicken wird die Einheit nicht anstatt, sondern zusätzlich zu den vorher markierten Figuren markiert. Auch die Konstruktion von Bauwerken gestaltet sich unnötig kompliziert: Hält man die Maustaste fest, wird oberhalb der Figur eine verschachtelte Leiste mit den jeweils möglichen Aktionen (Bauen, Abholzen, Aufnehmen, Reparieren etc.) eingeblendet. Obendrein handelt es sich bei Ihren Schützlingen um alles andere als „Intelligenzbestien": Die Jungs stehen sich gegenseitig im Weg oder schauen seelenruhig zu, wie einfallende Horden die Hütten abfackeln. Nicht viel anders der Eindruck vom Karten- und Missions-Editor, der zwar viel kann, aber wesentlich einfacher zu bedienen sein müßte.

Petra Maueröder ■

Statement

Für ein Update zu viel, für einen zweiten Teil zu wenig: Eine Unmenge an Kleinigkeiten wurde veredelt, ohne die wirklich deftigen Pannen von *WarWind 1* (v. a. die Steuerung) zu korrigieren. Und: 2D-Grafik dieser Güte hat im Vollpreis-Bereich eigentlich nichts mehr zu suchen. Deshalb: Im Zweifel lieber das immer noch hochklassige *WarCraft 2* für 40 Mark vorziehen!





SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	4
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED: Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 10 MB

RECOMMENDED: Pentium 120, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 10 MB

3D-SUPPORT: keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	60%
Sound	55%
Handling	65%
Multiplayer	60%
Spielspaß	68%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 90,-

Lords of Magic

Kreuzzug ins Un

Der Nachfolger von Sierras Strategie-Rollenspiel Lords of the Realm 2 ist keine Fortsetzung im eigentlichen Sinne. Während damals das mittelalterliche England als Spieluniversum diente, gibt es jetzt eine völlig neue Welt zu erforschen. Zwar ist der ferne Planet Urak ein ziemlich kleiner Himmelskörper – dafür geht es auf seiner Oberfläche aber umso härter zur Sache.

Die multikulturelle Fantasy-Welt Urak dümpelt seit Jahren regierungslos vor sich hin. Die prächtigen Hauptstädte aller acht Landesteile sind menschenleer, in den Dörfern und Höhlensystemen lauern finstere Kreaturen, und die acht heiligen Tempel befinden sich in der Gewalt versprengter Räuberbanden. Tief im Osten brauen sich derweil finstere Wolken zusammen. Im Lande der Todesjünger schart der böse Lord Balkoth seine Anhänger um sich – mit dem Ziel, bald ganz Urak zu unterwerfen. Bevor Sie mit der Vereitelung von Balkoths Plänen beginnen können, gilt es, sich für eines der acht streng religiösen Völker zu entscheiden. Da jede Glaubensrichtung ihre speziellen Vor- und Nachteile hat, wird dieser Entschluß den ganzen Spielverlauf prägen. Vertreten sind viele alte Bekannte aus der abendländischen Sagen- und Märchenwelt: Zu den Anhängern des „Erd-Glaubens" etwa zählen Halblinge und Gnome, unter dem Banner des „Feuers" sammeln sich Drachen, Balrogs oder Feuermagier, und als Lord des „Lebens" gebietet man über Fabelwesen wie Elfen und Einhörner. Es will gut überlegt sein, welche Strategie man einschlägt: Setzt man üblicherweise mehr auf Fernwaffen und Magie, so bieten sich Religionen wie „Leben" oder „Feuer" an. Der erbarmungslose Schlächter sollte sein Glück hingegen eher mit „Erde" oder „Chaos" versuchen und ein geschickter Diplomat mit dem „Wasser". Wer sich nach zwei Spielstunden nicht ärgern will, weil er mit seiner Wahl doch nicht zufrieden ist, muß sich also bereits vor dem Spielstart im Handbuch über die Besonderheiten jeder Religion informieren. Neben dieser ersten Wahl steht außerdem noch eine weitere Entscheidung an. Da der Spieler selbst als Oberbefehlshaber aktiv am Spiel teilnimmt, muß auch der Heldentypus festgelegt werden: Magier, Ritter oder Dieb. Ganz logisch, daß der Ritter ein Nahkampftalent ist, während der verletzliche Zauberer versteckt in den hinteren Reihen mit Zaubersprüchen





gewisse

agiert. Der Dieb schließlich beherrscht den Umgang mit dem Bogen, kann Gegner ausspionieren und sogar Gefangene nehmen.

Aller Anfang ist teuer

Sie beginnen das Spiel mit einem kleinen Trupp – bestehend aus Ihrem Helden sowie drei Gefolgsleuten. Auf der ausgesprochen schön gestalteten 3D-Terrainkarte sehen Sie zunächst nur die Ländereien um ihre Hauptstadt – der Rest ist noch in schwarzen Nebel gehüllt. Je nachdem, für welche Rasse Sie sich entschieden haben, starten Sie im zerklüfteten Gebirge, inmitten einer Vulkanlandschaft oder auf der grünen Wiese. Die Unterschiede sind ohnehin rein optischer Natur, denn in der Funktionsweise gleichen sich die Gebäude aller acht Regionen: In der Hauptstadt können sich Ihre Untertanen der Produktion von Wirtschaftsgütern widmen, während sie in der nahegelegenen Kaserne zu Infanterie- und Kavallerie-Truppen geschult werden. Die Magiergilde dient zum Anwerben von Zauberern, und in der zugehörigen Bibliothek wird an effektiveren Sprüchen geforscht. Außerdem vorhanden: eine Diebesgilde für Bogen- bzw. Armbrustschützen und dergleichen, sporadisch verteilte Goldminen, Brauereien und Kristallbergwerke, geheimnisvolle Höhlen, kleinere Dörfer und allerlei weitere mystische Orte. Mit Ihrer Mini-Armee sollten Sie anfangs erst einmal einen weiten Bogen um die meisten dieser Stätten machen, da mit Soldaten der untersten Erfahrungsstufen auch schwache Gegner eine echte Herausforderung sind. Ihr erstes Ziel ist es, den heiligen Tempel Ihres Heimatlandes zu befreien. Erst dann werden Sie von ihren Landsleuten als Führer akzeptiert – und erst dann kommt der unaufhörliche Strom neuer Gefolgsleute in Gang. Bis Sie stark genug für die Eroberung des Tempels sind, müssen Sie sich in der Kaserne einstweilen mit Söldnertruppen eindecken – allerdings zu horrenden Gehaltsforderungen. *Lords of Magic* ist in erster Linie ein rundenbasiertes Strategiespiel, und auf der Basis von Runden wird auch abgerechnet: Jede eroberte Gold- und Kristallmine oder Brauerei spendiert Ihnen eine bestimmte Mengen an Ressourcen pro Spielrunde, und jeder Söldner verbraucht täglich eine konstante Menge Gold, Bier oder Kristalle.



Krieger, Magier oder Dieb? Diese Entscheidung will gut überlegt sein.



Das rundenbasierte Bewegungssystem könnte genauso gut aus H.o.M.M. 2 stammen. Die grünen Kugeln zeigen den Aktionsradius der Party an.



Im Echtzeit-Kampf werden mittels C&C-Steuerung Einheiten selektiert, Zaubersprüche ausgesprochen und Marschbefehle erteilt.



Städte sind durch hohe Mauern vom Umland getrennt. So können selbst schwache Truppen das Hab und Gut des Spielers vor Übergriffen schützen.

Heroes of Might and Magic 3

Da Ihr kleiner Trupp nach jedem Sieg an Erfahrung gewinnt und somit immer stärker, zäher und zielsicherer wird,

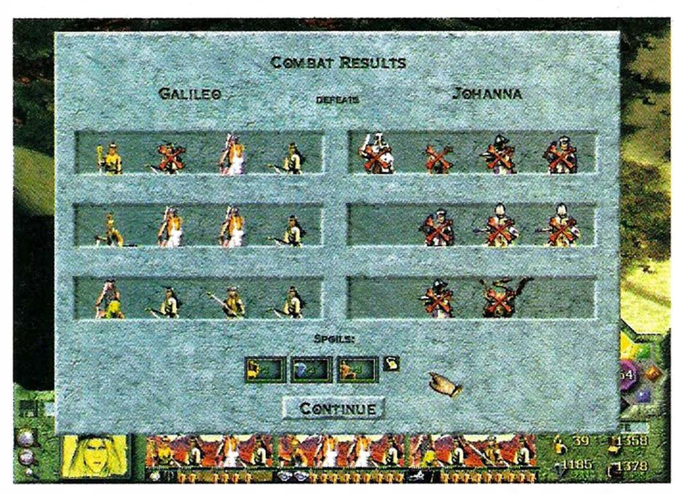
Vorsicht, Grauimport

Achten Sie beim Kauf von *Lords of Magic* unbedingt auf die richtige Programmversion! Falls es sich nämlich um die englische Verpackung handelt, die Ihr Spielehändler eventuell aus den USA importiert hat, könnten zahlreiche Bugs das Spielvergnügen trüben. Die voll lokalisierte – und bugfreie – deutsche Version ist leicht an der deutschsprachigen Verpackung erkennbar. Falls Sie bereits im Besitz einer Import-Fassung sind, sollten Sie sich von der Sierra-WWW-Seite (http://www.sierra.com) den zugehörigen Bugfix herunterladen.

Im Vergleich

Die Spiele aus dem Bereich Fantasy/Strategie heißen nicht nur ähnlich, sie liegen auch in puncto Spielspaß ziemlich dicht beieinander. Unser bisheriger Favorit *Heroes of Might and Magic 2* mußte den Thron *Lords of Magic* überlassen und teilt sich jetzt den zweiten Platz mit MicroProses *Master of Magic*. Sierras *Lords of the Realm 2* ist genau wie *Fantasy General* einfach nicht mehr zeitgemäß und rutschte noch weiter nach hinten.

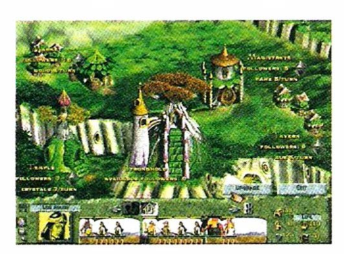
Lords of Magic	86%
Heroes of Might & Magic 2	78%
Master of Magic (online)	78%
Lords of the Realm 2	71%
Fantasy General	(neu) 70%



Nach der Schlacht werden die Toten und Verwundeten gezählt. Der Sieger bekommt Erfahrungspunkte, Ruhm und eventuell auch Artefakte.

sollte die Zeit der Tempeleroberung nach einigen Spielrunden gekommen sein. Sobald Ihre Flagge über den heiligen Zinnen weht, finden sich alle sieben Tage neue Anhänger in Ihrer Hauptstadt ein. Diese können Sie dann nach eigenem Gutdünken entweder zur Produktion weiterer Güter oder für die Ausbildung neuer Soldaten einsetzen. Die Zahl der wöchentlichen Neuzugänge bemißt sich in erster Linie nach dem Grad Ihrer Bekanntheit. Zum einen wächst Ihr Ruhm mit jeder siegreichen Schlacht, zum anderen können Bekanntheitspunkte auch einfach in der Hauptstadt „produziert" werden. Das in *Lords of Magic* verwendete Warenwirtschaftssystem ist sehr einfach und zweckmäßig – und seine Ähnlichkeit zu *Heroes of Might and Magic 2* stammt nicht von ungefähr: Eigentlich gibt es kein Feature in dem erfolgreichen 3DO-Spiel, das nicht auch in der Sierra-Neuerscheinung zu finden wäre. Die Maussteuerung ist fast identisch, die Fortbewegung der Heldengruppen funktioniert auf die selbe Weise, man sammelt magische Artefakte, züchtet seine Mannen immer weiter hoch, beschützt sein eigenes Hoheitsgebiet und versucht allmählich, die Ländereien, Minen und Städte seiner Nachbarn unter die eigene Herrschaft zu bringen. Überspitzt ausgedrückt, bietet *Lords of Magic* also alles, was man auch von *H.o.M.M. 3* erwarten würde. Auf einen wirklich fundamentalen Unterschied stößt man, sobald man sich auf Gefechte einläßt – denn die werden in *Lords of Magic* in Form von Echtzeit-Schlachten ausgetragen. Vor dem Kampfbeginn plaziert der Computer die Einheiten auf einem *Diablo*-ähnlichen, isometrischen Spielfeld. Für jeden „normalen" Gefolgsmann auf seiner Seite erhält der Spieler drei Soldaten. Führerpersönlichkeiten und Zauberer (im Spiel Champions genannt) erscheinen als einzelne Figur. Über eine *C&C*-ähnliche Maussteuerung erteilt man seinen Truppen Angriffs- und Verteidigungskommandos oder ordnet den schnellen Rückzug an. Da sich bis zu 60 Einheiten gleichzeitig auf dem Schlachtfeld aufhalten können (eine Party besteht aus bis zu drei Champions mit jeweils drei Gefolgsleuten), entsteht dabei regelmäßig ein ziemliches Durcheinander. Mit einem kurzen Druck auf die Leertaste können Sie das Kampfgeschehen aber beliebig oft und beliebig lange einfrieren, etwa um verletzten Einheiten neue Befehle zu erteilen. Wer sich ganz auf die strategische Komponente konzentrieren möchte, kann den Kampfausgang einfach durch

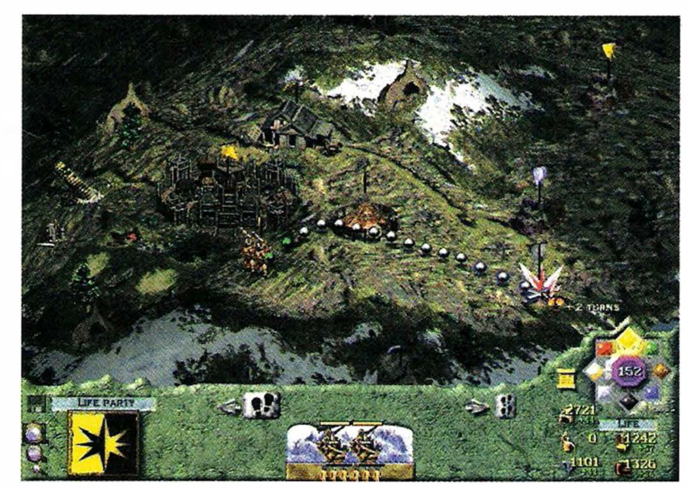

Zu jeder Religion gibt es ein Gegenstück: Feuer, Wasser, Tod, Leben...


In der Stadt-Ansicht werden die Bürger in vier Berufe eingeteilt.



In der Nähe der Hauptstadt sind Rohstoffminen, eine Kaserne, eine Diebesgilde sowie ein Magier-Turm zu finden.

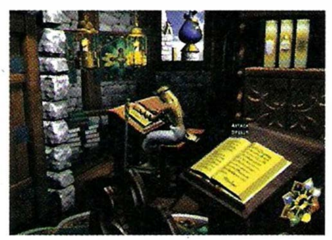




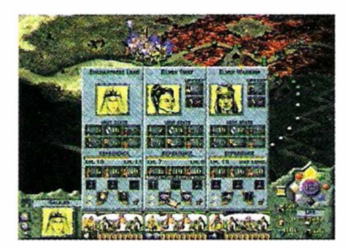
Jeder Landstrich von Urak sieht ein bißchen anders aus. Während die Elfen mitten im Grünen leben, hausen die Barbaren in unwirtlichem Geröll.



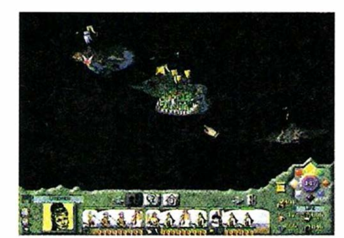
Auf die richtige Aufstellung kommt es an: Leicht verletzliche Bogenschützen und Zauberer gehören nach hinten. Vorne hält die Kavallerie den Feind ab.



Die meisten Zauber müssen in der Bibliothek erst erforscht werden.



Jeder Charakter hat eine eigene Karteikarte mit allen Punktwerten.



Die Terrainkarte kann in drei Stufen vergrößert und verkleinert werden.

die KI berechnen lassen – in den meisten Fällen fährt man damit sogar besser.

Einer gegen alle, alle gegen einen?

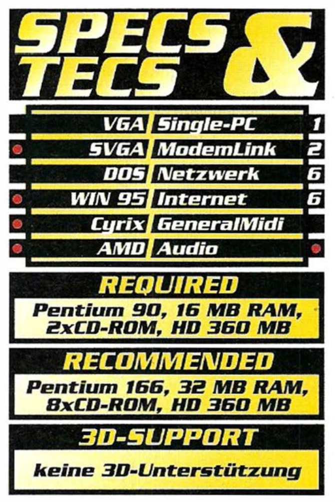
Wenn Ihre militärische Stärke auf einem vernünftigen Niveau angelangt ist, sollten Sie sich langsam um Ihre Nachbarn kümmern. Die verschiedenen Rassen können sich unterschiedlich gut riechen – je nachdem, wie nahe sich die Religionen stehen. Am wenigsten passen direkte Gegensätze zueinander – beispielsweise Leben und Tod oder Feuer und Wasser. Da letzten Endes nur der Todeslord Balkoth besiegt werden muß, gibt es auch keine Notwendigkeit, alle anderen Völker auszulöschen. Es genügt bereits, deren Tempel einzunehmen, um sich ihrer Unterstützung gewiß zu sein. Auch die Zusammenstöße zweier feindlicher Heldengruppen müssen nicht notwendigerweise in einem Blutbad gipfeln: In einer friedlichen Verhandlungsrunde können zunächst Ressourcen, Artefakte, Zaubersprüche und sogar Einheiten getauscht werden. Wenn der Stärkere bekommt, was er will, läßt er den Schwächeren vielleicht ungeschoren abziehen. Ankreiden muß man dem Programm, daß man die Bewegungen der Gegner zwar sieht, aber keinerlei Warnung erhält, wenn der Feind direkt vor der eigenen Tür steht. Unter technischen Gesichtspunkten hat die Sierra-Tochter Impressions dagegen sicherlich ganze Arbeit geleistet. Die sehr plastisch wirkende HiColor-Spielkarte verfügt über drei Zoomstufen und echte Höhenunterschiede. Ein Terrain-Editor bietet die Möglichkeit, die Weltkarte nach Belieben zu verändern. Im Echtzeit-Kampfmodus blühen die 100 verschiedenen Units geradezu auf. Besonders eindrucksvolle Szenen ergeben sich, wenn die Magier aus den hinteren Reihen Lichtblitze, Feuerbälle oder sonstige Verwünschungen ins Kampfgetümmel senden – ihr Repertoire umfaßt alles in allem rund 160 verschiedene Zaubersprüche. Ein Multiplayer-Modus für bis zu sechs Mitspieler und der ruhige, geradezu verträumte Soundtrack runden das Fantasy-Erlebnis ab.

Thomas Borovskis ■

Statement



Trotz des einfachen Regelwerks bietet *Lords of Magic* dem Fantasy-Begeisterten nahezu unbegrenzte Möglichkeiten. Das fängt bei den acht verschiedenen Rassen an, geht bei der Entscheidung zwischen Krieger, Magier und Dieb weiter und hört beim spannenden Echtzeit-Kampfsystem noch lange nicht auf. Obwohl die Welt bei jedem Neustart immer gleich aussieht, ist hohe Wiederspielbarkeit gewährleistet. Die rund 160 Zaubersprüche sind ein abgeschlossenes Kapitel für sich – deswegen kann ich jedem nur ans Herz legen, als Krieger oder Dieb zu beginnen und erst mit einer gewissen Spielerfahrung in die Rolle des Magiers zu schlüpfen. Am liebsten hätte ich für den Test alle acht Religionen komplett durchgespielt – ihre jeweiligen Fähigkeiten sind einfach zu unterschiedlich und variantenreich. Für das Genre sehr ungewöhnlich ist auch die grafische Präsentation der Fantasy-Welt: Wo sonst Hexagone *(Fantasy General)* oder knallbunte Klötzchengrafiken *(H.o.M.M. 2)* das Auge beleidigen, bietet das Sierra-Produkt endlich wieder State-of-the-Art.



RANKING

Strategie	
Grafik	88%
Sound	85%
Handling	80%
Multiplayer	86%
Spielspaß	86%

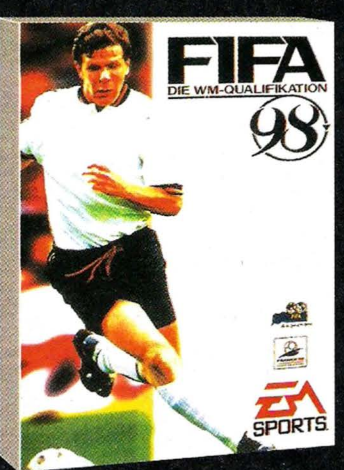
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM100,-

COMPUTEC Verlag

Jetzt zuschlagen:

1 Spiel gratis!

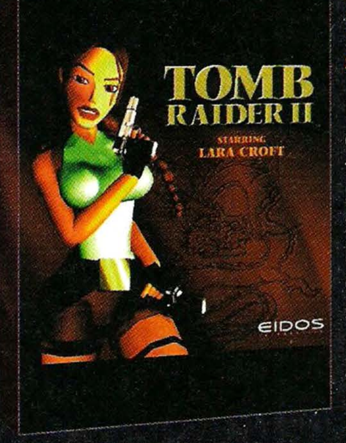
Werben Sie einen neuen Abonnenten für PC GAMES oder PC GAMES PLUS und erhalten Sie als Dankeschön eine der unten abgebildeten Prämien – kostenlos! Dieses Angebot gilt nur für Leser, die nicht innerhalb der letzten 12 Monate schon Abonnent waren!



FIFA 98:
Die WM-Qualifikation

Bei EA Sports gehen einem die Superlative aus: Nach den besten Simulationen in Sachen Basketball (NBA Live 98) und Eishockey (NHL 98) präsentieren die kanadischen Spezialisten für Sportsimulationen das beste Fußballspiel weit und breit. Eine 3Dfx-Grafikkarte vorausgesetzt, erleben Sie Fußball wie im Fernsehen – atemberaubende Kameraperspektiven und aufwendiges Motion-Capturing (unter Beteiligung von Andy Möller) setzen die Superstars aller WM-Nationalmannschaften in Szene.

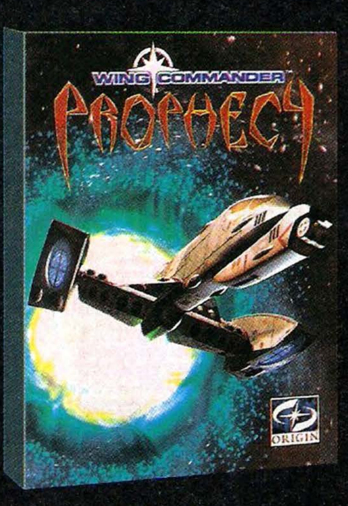
Systemvoraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, 3Dfx-Grafikkarte, Win95



Tomb Raider II
starring Lara Croft

Das „Superweib" ist wieder da: In der Fortsetzung des Action-Adventures Tomb Raider besteht das spicigste aller Spice Girls wieder haarsträubende Abenteuer in 18 gigantischen Levels. Atmosphäre, Rasanz und Kulissen rechtfertigen Vergleiche mit James Bond- und Indiana Jones-Filmen. Hinzu kommen knackige, aber faire Puzzles, hinterlistige Gegner und eine Spielbarkeit, die dank präziser Steuerung ihresgleichen sucht. Lara Croft und CORE Design in Hochform – für Action-Fans unverzichtbar!

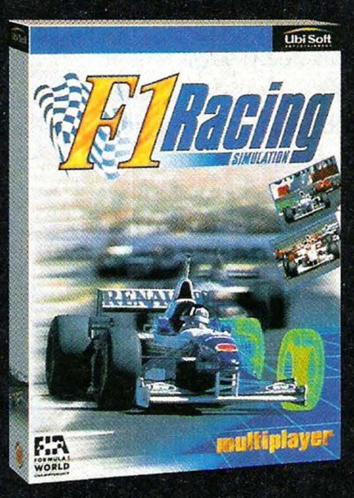
Systemvoraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Direct3D-fähige Grafikkarte, Win95



Wing Commander Prophecy

Weniger Videosequenzen, dafür mehr Spiel – damit reagiert Hersteller Origin auf die Forderungen Hunderttausender Wing Commander-Fans, die sich in der fünften Folge des Weltraum-Actionspiels auf noch eindrucksvollere Grafik (erstmals mit 3Dfx- bzw. Direct3D-Unterstützung) und noch pompösere Spezialeffekte freuen dürfen. Wieder mit dabei: Draufgänger Maniac (Tom Wilson) und Blair (Mark „Luke Skywalker" Hamill). Ein Spiel wie ein guter SF-Film – spannend und actionreich von der ersten bis zur letzten Minute.

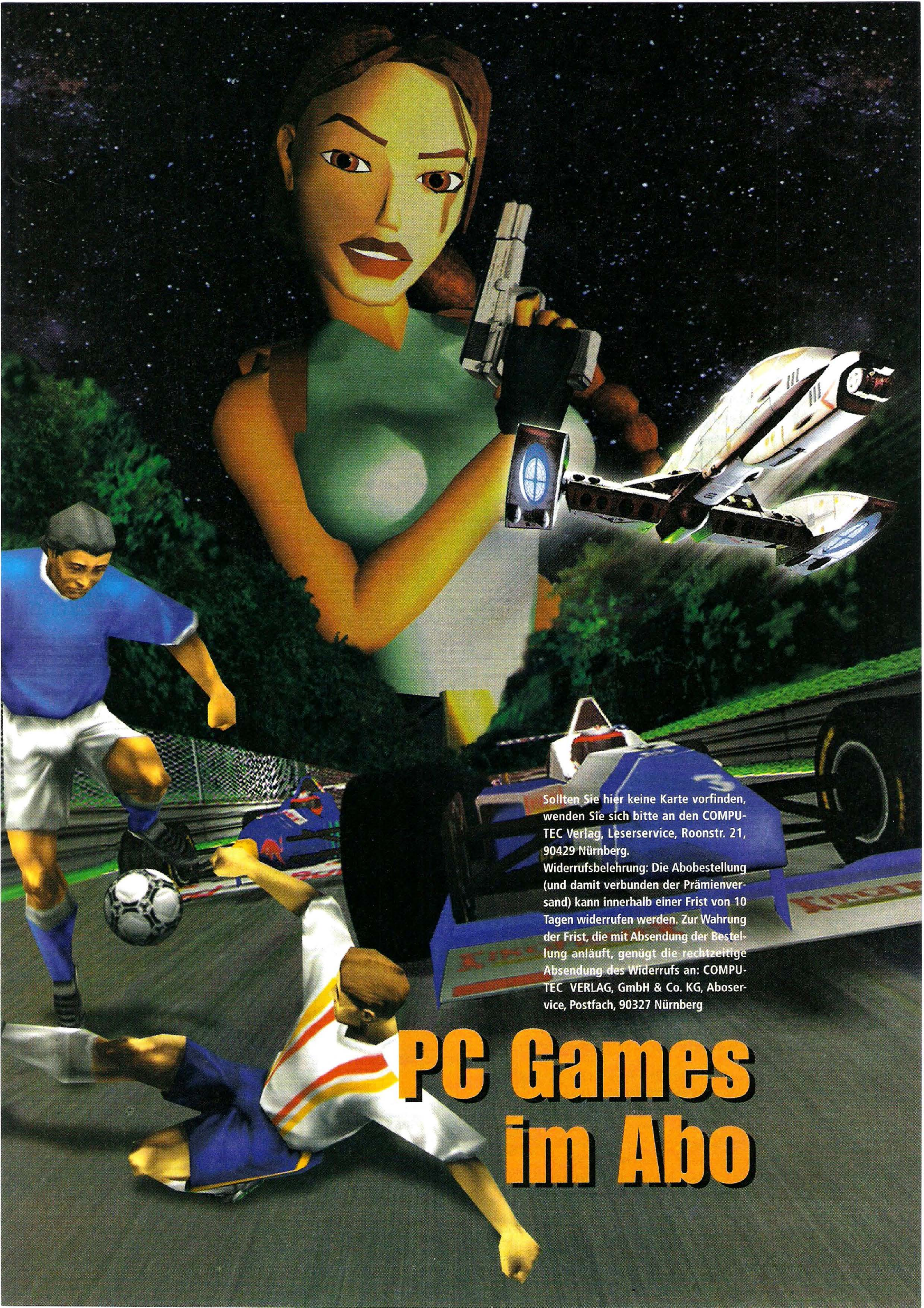
Systemvoraussetzungen: Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, optional: Direct3D oder 3Dfx, Win95



F1 Racing Simulation

Die derzeit stärkste Formel 1-Rennsimulation verknüpft die Edeloptik von Formel 1 (Psygnosis) mit der Realitätsnähe und der Setup-Vielfalt des legendären Grand Prix 2 von MicroProse. Steigen Sie in das Cockpit von Michael Schumachers Ferrari ein und zeigen Sie Ihren Konkurrenten auf den Original-Rennstrecken in aller Welt, was eine Harke ist. Sensationelle 3Dfx-Grafik, perfekte Steuerung und Multiplayer-Optionen katapultieren F1 Racing Simulation auf die Pole Position in diesem Genre.

Systemvoraussetzungen: Pentium 120, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Direct3D-fähige Grafikkarte, Win95


Sollten Sie hier keine Karte vorfinden, wenden Sie sich bitte an den COMPUTEC Verlag, Leserservice, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.
Widerrufsbelehrung: Die Abobestellung (und damit verbunden der Prämienversand) kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG, GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg
PC Games im Abo



Sign of the Sun

Platz an der Sonne

Vergessen Sie Newton, vergessen Sie Einstein, vergessen Sie Hawking! Wenn Sie wirklich wissen wollen, was im Inneren von Sternen vor sich geht, sollten Sie sich mal die Theorie von Project 2 anhören: Nach Meinung der einfallsreichen Holländer wird unsere Sonne von einer wißbegierigen außerirdischen Rasse bewohnt.

Daß es Leben auf dem Mars geben könnte, liegt mittlerweile im Bereich des Möglichen. Aber Leben auf der Sonne? Astronaut James Mariner staunt nicht schlecht, als er bei einem Flug in Richtung Sonne per Beamstrahl aus seinem Raumschiff entführt wird. Wie er mit Entsetzen feststellen muß, befindet er sich plötzlich im Inneren des kosmischen Kraftwerks. Die menschenähnliche Lebensform, die ihn wider Willen hierher verfrachtet hat, interessiert sich für das menschliche Erbgut DNA und hat James als Lieferant auserkoren. Der ist freilich weniger begeistert davon und macht sich unmittelbar nach seiner Verhaftung aus dem Staub. Seine Flucht führt ihn durch ausgedehnte Lava-Höhlen tief im Inneren der Sonne, wo er sprechende Steine, fliegende Echsen und zahlreiche urzeitliche Maschinen und Tormechanismen vorfindet. Mittels eines Dimensionstores landet er schließlich sogar im Reich der Maya – und kann dort endlich das Geheimnis ihres Sonnenkultes lüften.



Eine nette Idee: Mit dem Boot steuert man durch unterirdische Flüsse.



Was für ein furchterregender Anblick! So stellt man sich Drachen vor.

Gutes Design, aber erhebliche technische Mängel

Mit *Sign of the Sun* präsentiert Project 2 ein Adventure der klassischen Stilrichtung, das durch eine action-orientierte Cursortasten-Steuerung allerdings leicht aufgewertet wurde. Der Spielablauf ist streng linear und enthält zahlreiche Stellen, an denen nur die Fäuste weiterhelfen. Die vier zur Verfügung stehenden Schlag- und Trittvarianten können bequem über den Ziffernblock der Tastatur erreicht werden – ebenso wie die verschiedenen Schuß- und Hiebwaffen, deren James auf seiner Reise gelegentlich habhaft wird. Ansonsten erweist sich *Sign of the Sun* als abwechslungsreiches Adventure mit 150 verschiedenen Locations, durchweg logischen Puzzles und einer sehr theatralischen, englischen Sprachausgabe. Wer bei der Installation die deutsche Version wählt, wird leider nur mit Untertiteln abgespeist. Alles andere als bravourös sind die aus der Third-Person-Perspektive gezeigten Hintergrundgrafiken und Charakteranimationen: Hier erreicht das Programm – trotz HiRes-Auflösung – gerade mal den Standard eines etwas angestaubten *Space Quest 6*. Auch die Abfrageroutine für die Maussteuerung läßt schwer zu wünschen übrig: Der Zeiger reagiert nur verzögert und mit gewaltigen Aussetzern auf die Kommandos des Benutzers. Wer sich intensiv mit dem Spiel beschäftigen will, sollte zwei oder drei Abende für die Lösung einplanen.

Thomas Borovskis



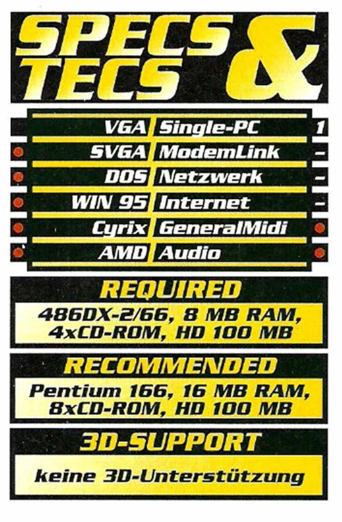
Mit holprigen Animationen sollte man sich im Monkey Island 3-Zeitalter eigentlich nicht mehr abspeisen lassen. Wenigstens stimmen die Puzzles...



Statement



Was braucht es, um ein ganz nettes Adventure kaputtzumachen? Na – zum Beispiel eine Maussteuerung, die mich glauben läßt, mein Rechner würde im Hintergrund Daten sichern. Oder eine Grafikengine, die zwar hochauflösend ist, aber trotzdem altbacken wirkt. Wären diese Kritikpunkte nicht, so würde *Sign of the Sun* auch Technik-Freaks Spaß machen: Die Story ist spannend und abwechslungsreich, und die Rätsel sind logisch – wenn auch manchmal etwas zu offensichtlich.



RANKING

Adventure	
Grafik	40%
Sound	65%
Handling	55%
Multiplayer	- %
Spielspaß	60%

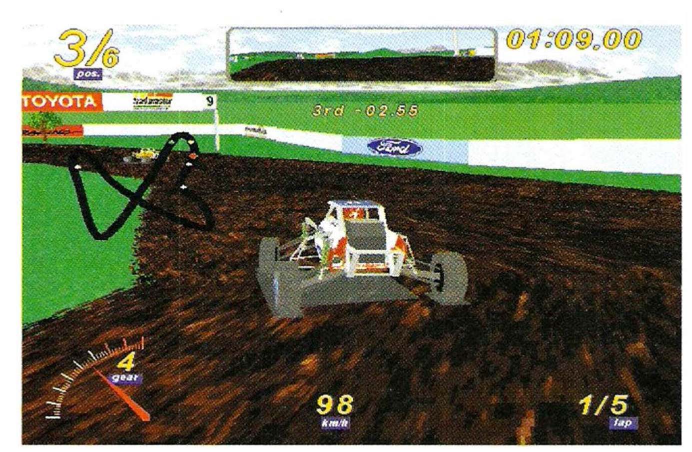
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Projekt 2
Preis	ca. DM 80,-



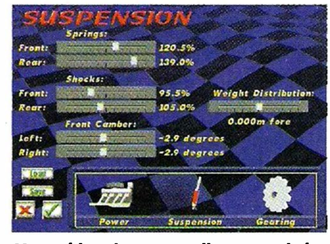
Würden Sie einen Jeep mit Slicks fahren? Oder irgendein anderes Fahrzeug, das seine Leistung nicht auf die Straße bringen kann? Wenn ja, sind Sie ein geeigneter Fahrer für die amerikanische Short-Course Off-Road Drivers Association. Grotesk übermotorisierte PS-Boliden werden dort über verschlungene Kurzstrecken gejagt.

SODA Off-Road Racing

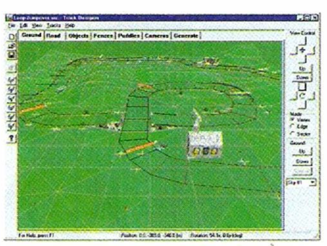
Stilles Wasser



Die Geländetauglichkeit der leichten Buggies macht sich kaum bemerkbar, da sich das Rennen stets auf den flachen Strecken abspielt.



Mit zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten kann man den Wagen der Strecke anpassen.



Der Streckeneditor erlaubt das schnelle Erstellen eigener Rennstrecken.

Ein authentisches Fahrmodell war das Ziel des Softwarehauses Papyrus, das sich bereits mit den Nascar-Simulationen einen Namen machen konnte. Drei Fahrzeugtypen wurden genauestens analysiert und deren Fahrverhalten in die Simulation eingebracht. Die 800 PS sind schwer im Zaum zu halten, daher ist ein sehr gefühlvoller Umgang mit den Eingabegeräten gefragt. Vor allem die beiden zweiradgetriebenen Fahrzeuge sind ohne Joystick oder Lenkrad unmöglich auf der Strecke zu halten, da bereits jede Berührung mit den umliegenden Grasflächen die Boliden aus der Bahn wirft. Insgesamt fahren sich die Geländewagen in *SODA Off-Road Racing* wie Rennräder auf Glatteis – was allerdings nicht bedeutet, daß sie unsteuerbar wären. Mit extrem viel Übung schafft man es, die Fahrzeuge in den Griff zu bekommen, und entdeckt dabei ein durchaus glaubwürdiges Fahrmodell. Wie in nur wenigen anderen Simulationen entwickelt man ein echtes Gefühl für das Fahrzeugverhalten.

Chancenungleichheit

Die zwölf vorgefertigten Strecken sind mit Haarnadelkurven, Sprüngen, Wasserlöchern und schwierigen Schrägen gespickt. Auf ihren weitgehend vorberechneten Wegen durchfahren die Konkurrenten mit Höchstgeschwindigkeiten solche Hindernisse und lassen dem Spieler selbst in niedrigen Schwierigkeitsgraden kaum eine Chance auf den Sieg. Man kann mit einem bedienungsfreundlichen Editor eigene Strecken erstellen, allerdings läßt sich auch damit der Computer kaum überrumpeln: Zwischen einer und fünf Stunden verbringt der PC damit, die Ideallinie und -geschwindigkeit für jeden neuen Kurs zu berechnen. Der Computer fährt stets die „Straße" entlang und schert sich nicht um die kürzeste Verbindung zwischen zwei Kontrollpunkten. Hindernisse auf der Bahn bringen ihn jedoch völlig aus dem Konzept: Nur äußerst vorsichtig wagt er sich an liegengebliebenen Fahrzeugen vorbei.

Harald Wagner ■

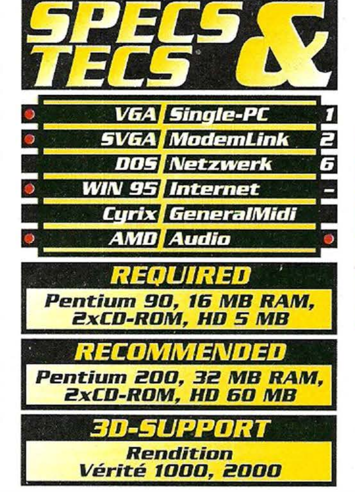
Statement



Wenn schon die Wege der Fahrzeuge in allen wesentlichen Punkten vorberechnet sind, sollte man wenigstens exorbitante Grafiken erwarten können – oder zumindest einen einsteigerfreundlichen Fahrzeugtyp. Das Fahren der 800 PS-Monster ist mit gängiger Hardware wenig erfreulich. Lediglich im Multiplayermodus herrscht die Chancengleichheit, die für ein kurzweiliges Spiel notwendig ist.



Hohe Sprünge und Stürze legen den Wagen eines unvorsichtigen Fahrers gerne einmal auf das Fahrzeugdach.



RANKING

Simulation	
Grafik	50%
Sound	65%
Handling	70%
Multiplayer	75%
Spielspaß	60%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 100,-



NHL Open Ice

Puck-Phobie

Da bekommt selbst die coolste Eisfläche Hitzewallungen: GT Interactives Hockey-Versuch ist eine Peinlichkeit oberster Güte. Zappel-Zigmund und Pixel-Pavel bolzen unschuldige Pucks auf Gnubbel-Grant und Konsorten. Das hirnlose Action-Melodram sucht seinesgleichen unter den Sportspielen.



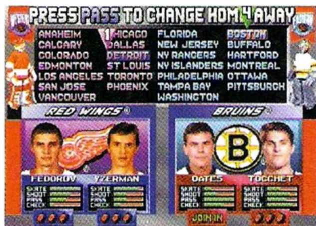
Da brennt das Tor: Rick Tocchet ballert einen Schuß auf Anaheims Goalie, während die Verteidigung hilflos herumzappelt.

Der Versuch von GT Interactive und Programmierteam Midway scheint auf den ersten Blick lobenswert: Statt den Spieler mit einer komplexen Simulation, der Größenordnung von *NHL 98* zu konfrontieren, lockt GT Interactive mit einer auf je zwei Feldspieler und einen Torhüter beschränkten Bolzerei. Vorbild sind Spiele wie *NBA Jam* oder *NBA Hangtime,* die gleichfalls mit zusammengestauchten Teams zum unkomplizierten Korbwurf reizen. Was bei Basketball noch einigermaßen funktioniert hatte, scheitert bei der ausschließlich zweidimensional scrollenden Eishockey-Variante kläglich. Jedes der NHL-Teams enthält ein paar Stars der Kader aus der 1995er Saison, aus denen Sie sich zwei aussuchen und den gewünschten Torhüter als Rückhalt spendieren. Bis zu drei menschliche Spieler oder eben der Computer setzen entsprechende NHL-Kapazitäten dagegen, die genau wie Sie neben grundlegenden Manövern auch rund 20 Power-Ups einsetzen dürfen. Wenn Paß und Schlagschuß nicht ausreichen, müssen eben brennende Pucks, wie Känguruhs springende Spieler oder übergroße Köpfe aushelfen. Das Spielziel ist, in der verfügbaren Zeit möglichst viele Pucks am gegnerischen Torwart vorbei ins Netz zu ballern. Das könnte ja noch ganz spaßig sein, wäre die technische Ausführung nicht gar so grauenhaft. Die aus Videos digitalisierten Bitmap-Figürchen sind nicht nur häßlich, sondern durch ihre zappelnden Bewegungen nur schwer zu kontrollieren. Nebenbei ist das Geschehen auf der viel zu kleinen Eisfläche auch noch so übertrieben schnell, daß ein sinnvoller Spielaufbau mit den hyperaktiven NHL-Cracks so gut wie unmöglich ist. Fanatisches Hämmern auf die Tasten verspricht mehr Erfolg als überlegtes Vorgehen. Somit läuft *NHL Open Ice* auf ein wahrhaft hirnloses Gebolze hinaus, bei dem sich gestandene NHL-Cracks mit Grausen abwenden. Selbst Gelegenheitsspieler wundern sich über die suspekte Aufmachung des Programms: In den VGA-Menüs hantieren zwei grottige Girlies ungelenk mit Hockey-Schlägern, der ach so prominente Kommentator der Chicago Blackhawks zieht überflüssige Kommentare an den Schnurrbarthaaren herbei, und die Tore werden mit Cartoon-mäßigen Optiken untermalt. Das Regelwerk wurde gleichfalls bis zur Unkenntlichkeit verstümmelt, denn so sinnvolle Einschränkungen wie Abseits oder Zwei-Linien-Paß werden Sie vergeblich suchen. Dafür dürfen Sie Ihre Initialen eingeben, um sich bei erfolgreichem Gebolze in der Highscore-Liste zu verewigen.

Florian Stangl ■



Zwei Spieler üben synchrones Auf-den-Bauch-fallen, und der Torhüter versteckt sich vor dem anrutschenden Puck. Die NHL steht kopf.

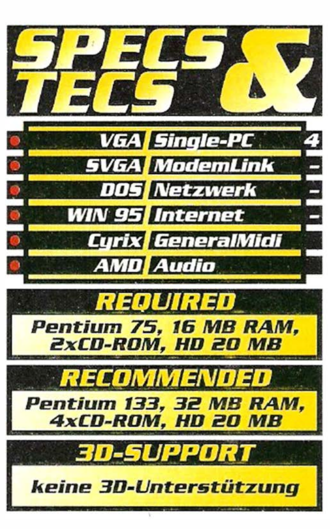


Jedes Team ist mit einer kleinen Auswahl von Spielern vertreten, aus denen Sie wählen dürfen.



Statement

Hilfe, womit hat die NHL das verdient? Das auf Sparflamme programmierte Action-Debakel hat spielerisch weniger Gehalt als eine Schippe voll Eis. Das dröge Rumgebolze mit den zappeligen Bitmap-Figürchen ist nicht mal ansatzweise unterhaltsam, geschweige denn eine ernstzunehmende Alternative für Hockey-Fans. Ein entstelltes Regelwerk, minimalste Gegner-KI und hektische Zufallsaktionen reichen eben nicht.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	4
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 75, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 20 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 20 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action	
Grafik	23%
Sound	20%
Handling	25%
Multiplayer	10%
Spielspaß	8%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 100,-

F22 Raptor

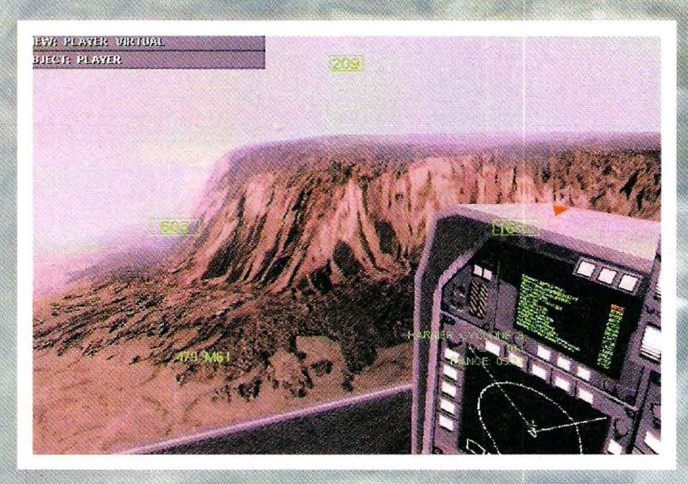
Kollaboration

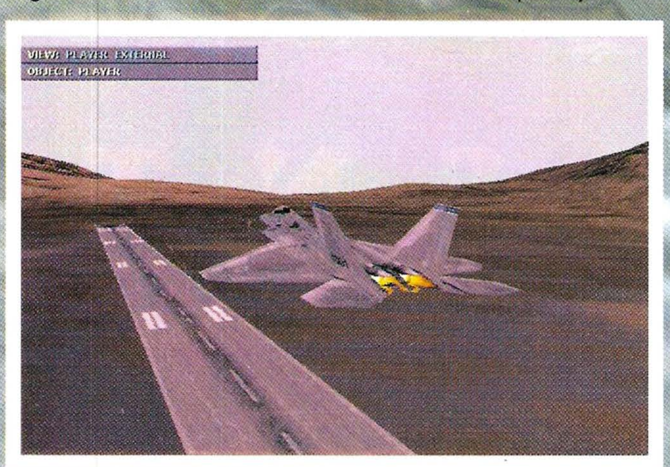
Aus Zeitgründen konnte es in der letzten Ausgabe nicht zum Showdown zwischen F22 Air Dominance Fighter und F22 Raptor kommen. Die Schonfrist ist nun vorbei. Jetzt muß sich zeigen, wer den Kampf um die Lufthoheit gewinnt: NovaLogic oder Digital Image Design?

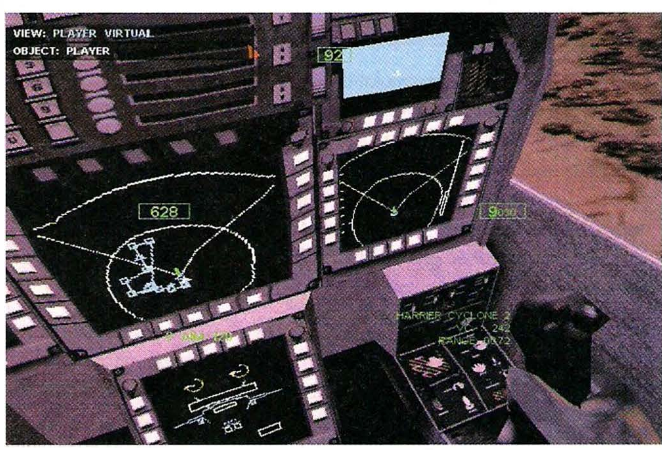
Die Simulation eines Flugzeugs, das sich noch nicht im Einsatz befindet, stellt ein Programmierteam vor große Probleme. Daß das Spiel auf echten Daten basieren muß, scheint selbstverständlich, denn schließlich möchte man mit dem Prädikat „realistisch" ausgezeichnet werden. NovaLogic hat diese Schwierigkeit elegant gelöst: Eine strategische Allianz mit Lockheed Martin, dem Hersteller der F22, versorgt NovaLogic mit genauesten Informationen und den Waffenfabrikanten mit positiver Publicity. Es wurden sogar erfahrene Testpiloten zum Dienst am Monitor abgestellt, so daß NovaLogic den höchsten Realitätsgrad für sich beanspruchen könnte. Dennoch ist *F22 Raptor* nicht die einzige ernstzunehmende Simulation des Prototypen, schließlich hat auch DID mit *F22 ADF* ein heißes Eisen im Feuer. NovaLogic hat sich mit *Comanche* und *Armored Fist* einen Namen in den Bereichen Spielspaß und Handhabung gemacht, von *Raptor* sollte man daher entsprechende Qualitäten erwarten können.

Kurze Flugschule

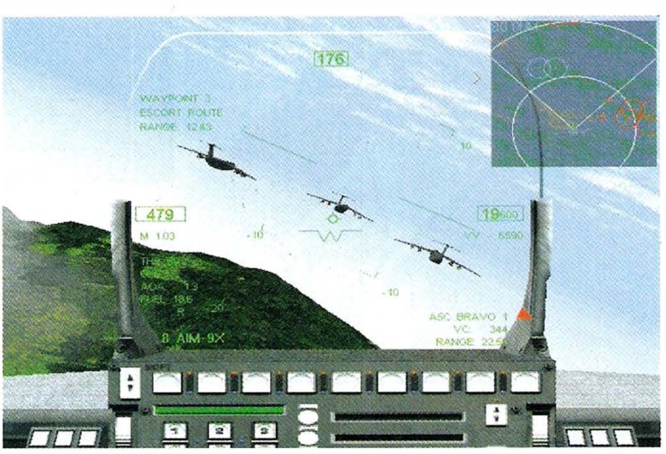
Der Einstieg in die Simulation wird dem Spieler nicht gerade leichtgemacht. Das hochkomplizierte Flugzeug, das sich selber nur durch den Einsatz zahlreicher Computersysteme







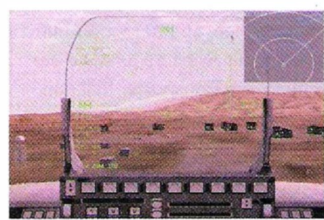
Das Cockpit ist voll funktionsfähig, aber leider nicht direkt bedienbar. Zahlreiche Tastenkombinationen sind dafür notwendig.



Die Eskorte von Waffentransporten ist eine der wichtigsten Aufgaben, da die Waffen dem Spieler selbst zugute kommen.



Auch ohne 3D-Beschleuniger werden Nebel und transparente Cockpitfenster erzeugt.



Wie üblich passen sich die Gebäude schlecht in die Landschaft ein und wirken daher recht künstlich.

in der Luft halten kann, ist in vielen Situationen anders zu fliegen als eine F14, F15 oder F16, die man als Spieler zur Genüge kennt. Gerade einmal sechs der insgesamt 23 Quickstart-Missionen sind als Flugschule geeignet. Zwar gibt ein unsichtbarer Fluglehrer laufend Anweisungen und Hinweise, dennoch reichen diese Aufträge längst nicht aus, um sich zu einem erfolgreichen Piloten ausbilden zu lassen.

Dynamische Missionsgestaltung

Sein Wissen komplettiert man am besten in den übrigen 17 Quickstart-Missionen, da in den Kampagnen jeder Fehlschlag aktenkundig wird.

Aber bereits hier wird dem Spieler der ganze Abwechslungsreichtum des Spiels demonstriert. Neben dem obligatorischen Dogfight stehen Bombenabwürfe, Patrouillen oder Eskorten auf der Auftragsliste. Im Quickstart sind die Missionen bei jedem Anspielen identisch. Freundliche und feindliche Einheiten befinden sich stets in gleicher Anzahl an gleicher Stelle. Die Kampagne, die mit 46 Missionen das eigentliche Spiel ausmacht, geht einen ganz anderen Weg: Dank der dynamischen Missionsgestaltung sind wichtige Missionsparameter abhängig vom Erfolg des Spielers in der vorherigen Missionen. Trotz der Unwägbarkeiten, die sich durch dieses Prinzip ergeben, haben die Designer durchgängig anspruchsvolle, abwechslungsreiche und relativ actionlastige Missionen erschaffen. Die Einsätze, die über insgesamt fünf verschiedenen Landschaftstypen stattfinden, dauern zwischen fünf und dreißig Minuten und verfügen über einen stark ansteigenden Schwierigkeitsgrad.

Schwächen im Tiefflug

Um nennenswerte Erfolgschancen zu haben, sollte man vor jedem Auftrag die vorgegebenen Wegpunkte und die Bewaffnung überprüfen, die nicht immer den Anforderungen gerecht werden. Auch die zwei Autopilot-Versionen, die das Flugzeug entweder in die Nähe des Ziels teleportieren oder navigieren, handeln nicht immer im Sinne des Spielers. Zwar wird die für extreme Flughöhen konzipierte F22 sehr sicher in Baum- wipfelhöhe gehalten, das eigentliche Flugziel verliert die Automatik aber gerne aus dem Auge.



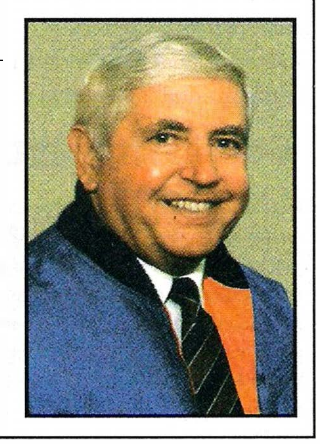
Über 20 verschiedene Flugzeugtypen tummeln sich im Luftraum.

F22 Raptor läßt sich in zwei verschiedenen Modi spielen: Im „Fun" genannten Actionmodus kann der Spieler seine Maschine mit einer ab-

Multiplayer

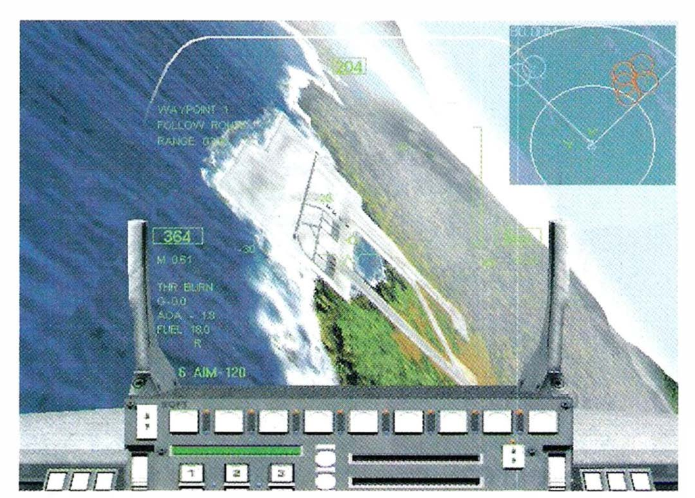
Vorerst nur auf amerikanischen Servern ist der Internet-Modus von *F22 Raptor* zu spielen. 100 Spieler können im Netz gleichzeitig den Deathmatch- oder den RAW-Modus genießen. Vor allem RAW eröffnet zahlreiche taktische Möglichkeiten: Die Spieler werden in zwei Teams eingeteilt und haben jeweils die Aufgabe, die gegnerische Basis zu zerstören. Dazu entscheidet sich jeder Spieler für eine Bewaffnung mit Bomben oder Luftabwehrraketen und nimmt dann entweder die feindlichen Gebäude oder die F22 des Gegners aufs Korn. Je eine AWACS dient den Teams als Radar, wodurch auch sie ein wichtiges strategisches Ziel abgibt. Im lokalen Netzwerk können immerhin 16 Spieler am Multiplayerspiel teilnehmen, vor allem im RAW-Modus stellt dies das Minimum für vollen Spielspaß dar.

Testpilot

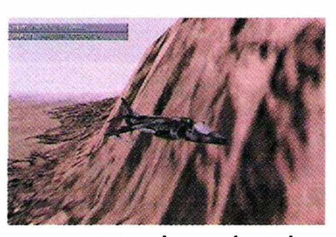


Die Zusammenarbeit mit Lockheed Martin ermöglichte es NovaLogic, ihre Flugsimulation von Fachpersonal authentisieren zu lassen. Vor allem mit Dave Ferguson, der den hohen Realismus der Simulation bestätigte, schmücken sich die Programmierer. Der 58jährige ist Director of Flight Tests bei Lockheed Martin, nachdem er jahrelang Cheftester der YF-22A und der F-117A war. Seine beeindruckende Medaillensammlung begründete er – natürlich als Testpilot – bei der US Air Force.





Wasserflächen und Brandung sind leider nicht animiert, auch auf dem Flugplatz sind fast alle Objekte völlig statisch.



Die Texturen werden weichgerechnet, wodurch übergroße Pixel vermieden werden. Die Engine kommt mit 256 Farben aus.



Die Einsatzgebiete umfassen Savannen, Dschungel, Wüsten oder solche Schneegebiete.

surd hohen Anzahl an Waffen vollstopfen, im Simulationsmodus ist man auf die realistischen Mengen beschränkt. Vor allem die Bombenmissionen verlangen dabei eine hohe Treffsicherheit, da nur zwei Bomben mitgeführt werden können. Eine Zwischenlandung auf einem befreundeten Flugplatz erlaubt immerhin das schnelle Nachladen. Auch die anderen Missionstypen verlangen vom Spieler eine Umgewöhnung von eingefleischten Verhaltensweisen. Nicht nur die erstaunlich knapp bemessene Munition und das relativ ungewöhnliche Flugmodell, sondern auch die notwendige Flughöhe machen eine Neuorientierung notwendig.

Weichgewaschen

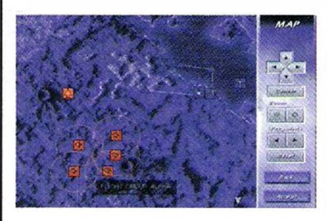
Für die Grafiker bringt die große Einsatzhöhe einen Vorteil mit sich: Auch ohne extrem detaillierte Bodendetails wirkt die Landschaft sehr realistisch. NovaLogic hat sich für *F22 Raptor* von der Voxelspace-Engine getrennt und verwendet stattdessen eine auf herkömmlichen Polygonen basierende Grafik. Auf die Unterstützung von 3D-Karten wird dabei allerdings verzichtet: Sämtliche Funktionen, von Transparenzeffekten bis hin zu weichgerechneten Texturen, berechnet die Software – und dabei werden erstaunlicherweise nicht einmal die Hardwareanforderungen in unermeßliche Höhen getrieben. Eine 3D-Beschleunigung wird möglicherweise nachgeliefert.

Die Steuerung hält sich an die gängigen Standards und ist damit durchaus zufriedenstellend, leider lassen sich aber die Funktionen der Joystickknöpfe nicht umbelegen.

Harald Wagner ■

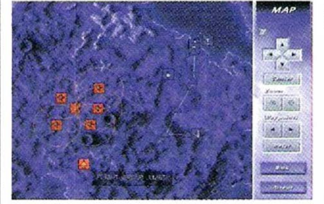
Dynamische Missionen

In einer militärischen Flugsimulation ist (neben der Flugsimulation) der militärische Aspekt eindeutig das wichtigste Element. Raptor ist seit langer Zeit das erste Spiel des Genres, das auf sogenannte dynamische Missionen setzt: Wird beispielsweise in einer Mission eine Flugabwehrstellung vernichtet, so bleibt diese auch in der nächsten Mission zerstört. Der Verzicht vieler Entwickler auf dieses zweifellos realistische Feature erstaunt umso mehr, als F22 Raptor zeigt, wie einfach dynamische Missionen umzusetzen sind.



Die feindliche Staffel Alpha soll abgefangen und bei Widerstand abgeschossen werden. Sofort danach verlangt die Einsatzleitung, daß der Spieler und sein Wingman zum Flugplatz zurückkehren und Staffel Beta unangetastet lassen.

VARIANTE 1:
In der Folgemission müssen die drei Flugzeuge eines Waffentransports während ihres Fluges beschützt werden. Die gegnerischen Staffeln Beta und Juliett greifen den Transport an.



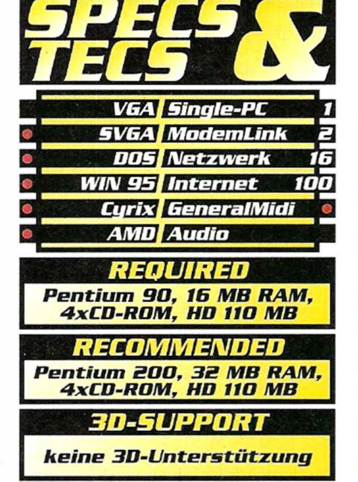
VARIANTE 2:
Hat man in der ersten Mission entgegen der Weisung die Staffel Beta angegriffen, so hat man es nun nur noch mit Juliett zu tun. Die Bedrohung der Transporter fällt nun wesentlich geringer aus.

Abhängig von der Anzahl der Transporter, die ihr Ziel erreicht haben, steht für die nächsten Einsätze unterschiedlich viel Munition zur Verfügung. Solche Zusammenhänge ziehen sich durch alle Missionen, wodurch die Motivation sehr hoch ist, alle Aufträge möglichst erfolgreich zu beenden.

Statement



NovaLogic und Digital Image Design liefern sich ein knappes Duell: Während *F22 ADF* den strategischen AWACS-Modus und einige Missionstypen mehr bietet, kann *F22 Raptor* mit der schöneren Landschaftsdarstellung und einem höheren Actionanteil punkten. Wer den Realismus der dynamischen Missionen schätzt, gleichzeitig aber auf dicht bevölkerte Schlachtfelder verzichten kann, ist mit *F22 Raptor* bestens beraten.



RANKING

Flugsimulation

Grafik	86%
Sound	70%
Handling	78%
Multiplayer	91%
Spielspaß	86%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	NovaLogic
Preis	ca. DM 100,-



Carmageddon Splat Pack

Elch-Test

Den Elch freut's: Auch im Splat Pack zu Carmageddon sind hilflose Roboter und verrückte Pistenrowdys die bevorzugten Opfer des Spielers. Neben 18 neuen, abgedrehten Strecken und Fahrzeugen liefert das Add-On auch den fürs flüssige Spielen dringend nötigen Patch für 3Dfx-Karten gleich mit.

Die Mercedes-Ingenieure könnten der Elch-geplagten A-Klasse noch so viele Stützräder und Spezialreifen verpassen, in *Carmageddon* hätte der Kipp-Benz keine guten Karten. Hier fliegt generell alles durch die Gegend, was vier Reifen besitzt und nach Auto aussieht. SCIs kurzweilige Karambolage-Orgie mit den wimmernden Robotern als unfreiwillige Opfer wies zwar spielerisch einiges an Potential auf, die technische Umsetzung ging jedoch gründlich daneben. Selbst flinke Pentiums mit 200 Megahertz kauten kräftig an der pixeligen VGA-Grafik und verschluckten sich bei 640x480 Pixeln böse. Abhilfe schaffte der nach geraumer Zeit über das Internet erhältliche Patch für Grafikkarten mit den Voodoo-Chips von 3Dfx Interactive, der endlich flüssiges Spielen und eine angenehme Übersicht ermöglichte. Ergänzend zur *Carmageddon*-Urversion veröffentlicht SCI mit dem *Splat Pack* ein Add-On, das mit dem Slogan „Der Wahnsinn geht weiter" das Blech-Gemetzel fortführen will. 18 neue Rennstrecken, die sich in vier Themengebiete vom Regenwald bis zur Hölle aufteilen, sind auf der CD zu finden. 15 neue Gegner wetzen schon in stiller Vorfreude die Kolben, und wem das alles noch nicht reicht, der darf sich mit seinen Kumpels auf den neuen Netzwerk-Levels austoben. Die Spielerfahrzeuge Red Eagle und Hawk werden durch überarbeitete Versionen ersetzt, und auch die sieben Audio-Tracks sind frisch, wenngleich nicht mehr von Fear Factory spendiert. Sonst hat sich nicht viel geändert: Die VGA-Menüs sind immer noch unansehnlich, der Sound ist herzerfrischend derb, und das Spielprinzip ist nach wie vor hemmungslos simpel. Sie brettern also weiterhin durch die komplexen Levels, jagen Roboter abseits der Strecke oder zerlegen die Boliden der Konkurrenz mit gezielten Crashes. Die neuen Kurse bieten keine aufsehenerregenden Neuerungen, sondern sind solide Kost für Fans der Carmageddon-Vollversion, die Sie zum Spielen des *Splat Packs* benötigen. Obwohl die 3Dfx-Grafik durchaus ansehnlich ist und ohne Ruckeln auskommt, hat SCI die unbeschleunigten Varianten offensichtlich nicht überarbeitet. SVGA dürfen Sie selbst auf einem P200 komplett vergessen, der häßliche Pixel-Brei unter VGA ist auch erst ab einem P133 halbwegs erträglich. Für die nur teilweise mit transparenten Texturen ausgestattete 3Dfx-Fassung benötigen Sie übrigens mindestens 24 MByte Hauptspeicher. Für die Steuerung empfehlen wir in jedem Fall ein Lenkrad, sonst steuert sich *Carmageddon* arg hakelig.

Florian Stangl ■



Grafisch und spielerisch hat sich wenig getan: Dank 3Dfx-Unterstützung ist Carmageddon endlich auch hochauflösend spielbar.



15 neue Gegner und zwei neue Spieler-Fahrzeuge warten auf Sie.



Im Netzwerk-Modus sind deftige Karambolagen an der Tagesordnung.



Statement



Die Begeisterung hält sich in Grenzen: Den 3Dfx-Patch gibt's ohnehin kostenlos im Internet oder auf der PC Games-CD 11/97, und die neuen Strecken lohnen sich eigentlich nur für echte *Carmageddon*-Fans. Während die Konkurrenz von Ubi Soft für *POD* kostenlos neue Kurse und Autos abgibt, müssen Sie hier nochmal extra blechen. Unterhaltsam ist das *Splat Pack* durchaus, aber eben auch nicht mehr als das eh benötigte *Carmageddon*.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	6
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 75, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 40 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 24 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 40 MB

3D-SUPPORT
3Dfx

RANKING

Action

Grafik	80%
Sound	79%
Handling	83%
Multiplayer	75%
Spielspaß	**72%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SCI
Preis	ca. DM35,-



Das 3. Millennium

Wahlen & Qualen

Extra-Steuern ab dem 2. Kind? Verbot aller Fahrzeuge in Städten? In Rente mit 80? Eine Wochenarbeitszeit von 10 Stunden? Ein staatlich garantiertes Dach über dem Kopf? All das ist möglich – in der Next Generation-Wirtschaftssimulation von Cryo Interactive.

Ihre Amtszeit als Staatsoberhaupt beginnt am 1. Januar 2001 – und sollte spätestens im Jahre 2500 mit der politischen Vereinigung aller Kontinente enden (die Zeit läßt sich tage-, monate- oder jahreweise vorstellen). Damit Sie von den sehr berechenbaren Bürgern alle zehn Jahre wiedergewählt werden, müssen Sie u. a. die Arbeitslosigkeit bekämpfen, für eine intakte Umwelt sorgen, Nahrungsmittel produzieren und ausreichend Energie bereitstellen. Das erreichen Sie, indem Sie in Ihrem Staat nach Rohstoffen fahnden, auf den isometrischen Landschaften über 100 verschiedene Gebäude errichten, abgefahrene Technologien erforschen und die Gesetzgebung in ausufernden Menüs anpassen. Zwischendurch werden mehrsekündige Zwischensequenzen (Realfilm und gerendert) abgefeuert, die den Untergang Venedigs oder Bürgerkriege in Südafrika verkünden. Handelsabkommen oder Nichtangriffspakte sind erst dann abschließbar, wenn Sie benachbarte Ländereien per Volksabstimmung „erobert" haben und dadurch zum Präsidenten aufgestiegen sind. Aber: Je größer das von Ihnen kontrollierte Gebiet, desto mehr artet das Spiel in eine unzumutbare Klickerei aus, da Sie die Geschicke jeder Stadt separat (!) beeinflussen.



Versprochen ist versprochen? Vor den Wahlen wird mächtig geflunkert.

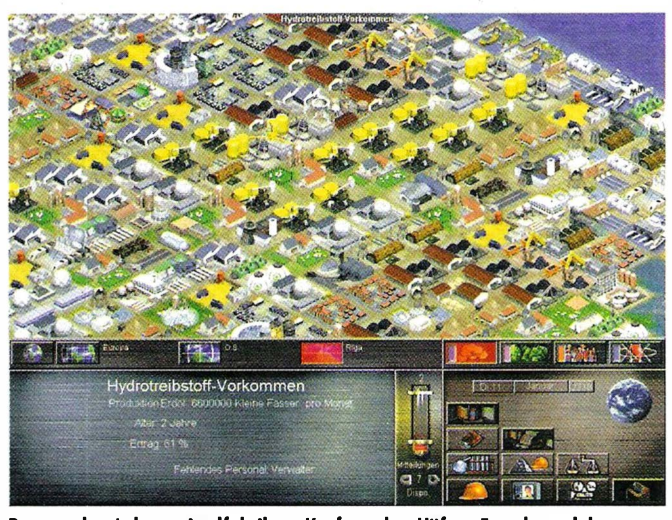


Vier verschiedene Zoomstufen mit individuellen Statistiken und Informationen werden angeboten.

Politikverdrossen

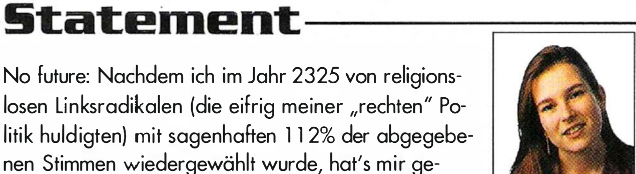
Einige Monate zusätzliche Entwicklungszeit, und aus der extrem komplexen „Simulation" hätte was sehr Ordentliches werden können. *Das 3. Millennium* hingegen verwirrt den Spieler mit vielen Unstimmigkeiten bzw. Bugs und enthält ihm obendrein wichtige Informationen vor; Statistiken und Einstellungsmöglichkeiten wurden extrem gut versteckt und völlig zusammenhanglos auf die vier Ansichten verteilt. Nur per Zufall werden Sie z. B. herausfinden, wie Sie Schulen und Krankenhäuser bauen oder das Telekommunikations- und Straßennetz erweitern. Erklären läßt sich diese Odyssee durch das lückenhafte Handbuch, fehlende Tutorials und die teils haarsträubend unübersichtliche Steuerung. Ein paar Tage Einarbeitungszeit nach dem Motto „Learning by doing" sollten Sie auf jeden Fall einplanen. Mit dem nötigen Basiswissen hält sich die Herausforderung in Grenzen: Den Wahlen dürfen Sie z. B. gelassen entgegenblicken, solange Sie den jeweils größten Bevölkerungsgruppen beliebige Absichtserklärungen (besser gesagt: Märchen) auftischen. Der Bezug zur Realität wird dadurch gewahrt, daß wir während unserer jahrhundertelangen Regentschaft zu keinem Zeitpunkt eine Quittung für nicht eingelöste Wahlversprechen bekommen haben.

Petra Maueröder ■

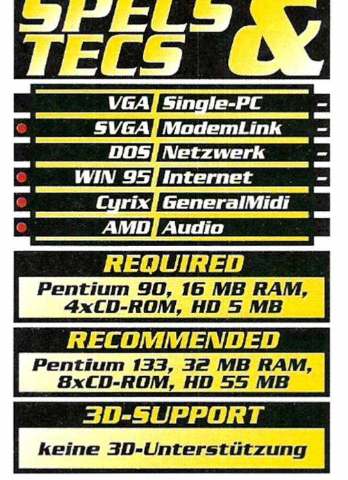


Bergwerke, Lebensmittelfabriken, Kraftwerke, Häfen, Forschungslabors: Nur ein gesunder Mix garantiert das Überleben Ihrer Untertanen.

Statement



No future: Nachdem ich im Jahr 2325 von religionslosen Linksradikalen (die eifrig meiner „rechten" Politik huldigten) mit sagenhaften 112% der abgegebenen Stimmen wiedergewählt wurde, hat's mir gereicht. Die katastrophale Benutzerführung (ein einziger Klick-Marathon) und allerhand unerklärliche Phänomene machen die an sich recht reizvolle Simulation kaputt.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC
SVGA	ModemLink
DOS	Netzwerk
WIN 95	Internet
Cyrix	GeneralMidi
AMD	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 5 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 55 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung



RANKING

Strategie

Grafik	60%
Sound	45%
Handling	30%
Multiplayer	- %
Spielspaß	37%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo Interactive
Preis	ca. DM 90,-

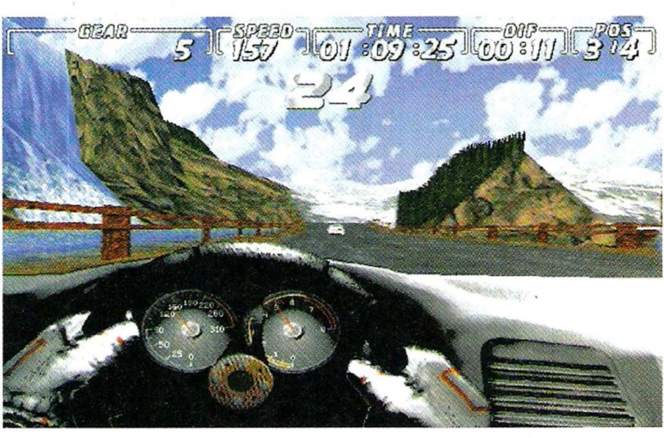
World Wide Rally

Kümmerlich

Kaum hat man sich daran gewöhnt, daß ausgefallene Spielkonzepte hemmungslos kopiert werden, tritt ein Hersteller auf die Bildfläche, der noch einen Schritt weitergeht. Digital Dreams Multimedia versucht, den Kunden über das Design der Verpackung aufs Glatteis zu führen.

Die Verpackung von *World Wide Rally* kann den interessierten Käufer künstlerisch zwar nicht vom Hocker reißen, *Sega Rally* sieht es aber trotzdem täuschend ähnlich. Die Anordnung der Wagen und vor allem die Gestaltung des Logos erinnern an den Klassiker. Diese Vermutung ist aber falsch, und es handelt sich auch nicht um eine Zusatzdisk von Sega. Die bittere Wahrheit läßt sich kaum in Worte kleiden, deshalb zunächst die reinen Fakten: *World Wide Rally* setzt Sie hinter das Lenkrad von acht verschiedenen Fahrzeugen (Porsche 911, Toyota Celica) und schickt Sie dann auf insgesamt 15 Pisten (Monte Carlo, Safari). Dabei besteht die Möglichkeit, Einzelrennen oder eine komplette Weltmeisterschaft auszutragen. Die auf der Verpackungsrückseite vollmundig angepriesenen Mehrspieleroptionen lassen sich nur bei der Installation und dann auch nur recht umständlich konfigurieren.

World Wide Rally präsentiert natürlich keine neuen Ansatzpunkte, dafür aber durch und durch abscheuliche Grafiken. Die Umgebung baut sich gemütlich und in großen Blöcken auf, besitzt fast schon hinreißend wenig Details und wirkt irgendwie ständig verschwommen und unscharf.



Machen Sie sich jetzt bitte keine falschen Hoffnungen: Die Standbilder von World Wide Rally sehen weit besser aus als die bittere Realität.

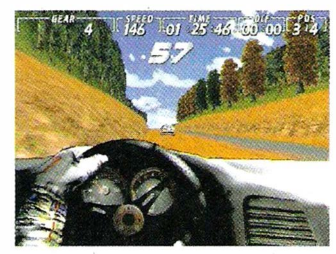
Das gilt auch für die anderen Fahrzeuge, die im Vergleich zum eigenen Wagen nicht nur einen unterdimensionierten Eindruck machen, sondern auch noch über erstaunliche Albernheiten verfügen. So existiert beispielsweise nur ein Cockpit, ob Sie in einen Citroen ZX oder einen Porsche 911 einsteigen, macht für *World Wide Rally* keinen Unterschied. Besonders peinlich ist aber der Jeep, der wie von Geisterhand gesteuert ohne Pilot über die Pisten dübelt. Lediglich die Lichtkegel bei Nachtfahrten machen noch einen brauchbaren Eindruck, passen aber leider nicht zum Verhalten des Fahrzeugs.

Oliver Menne ■

Statement



Die Grafik ist schon schlimm genug, das Gameplay eine Katastrophe, denn bei allen Fahrzeugen scheint die Spur verzogen. Nach dem kleinsten Lenkversuch bekommt man den Wagen einfach nicht mehr in den Griff, man kann nur noch an den Banden und Seitenbegrenzungen entlangschlittern und auf bessere Zeiten hoffen. *World Wide Rally* eignet sich deshalb lediglich als Ulk-Produkt oder Scherzartikel für müde Partys.



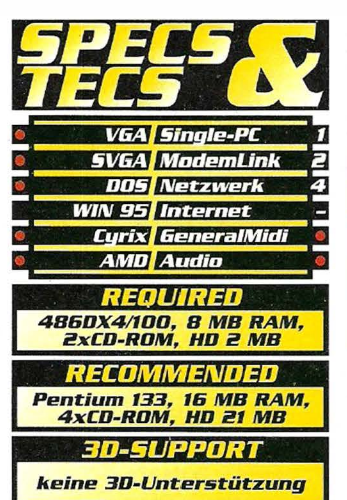
Bei World Wide Rally sind alle Cockpits gleich – ob Sie nun einen Porsche 911 oder einen Peugeot 306 fahren.



Auch wenn Sie auf dem Fahrbahnrand dahinrutschen: Die Wagen schlittern spurlos.



Jeeps fahren wie von Geisterhand, Piloten gibt es nicht. Bemerkenswert sind auch die optischen Verzerrungen, die an den Wagen sichtbar werden.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486DX4/100, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 2 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 21 MB

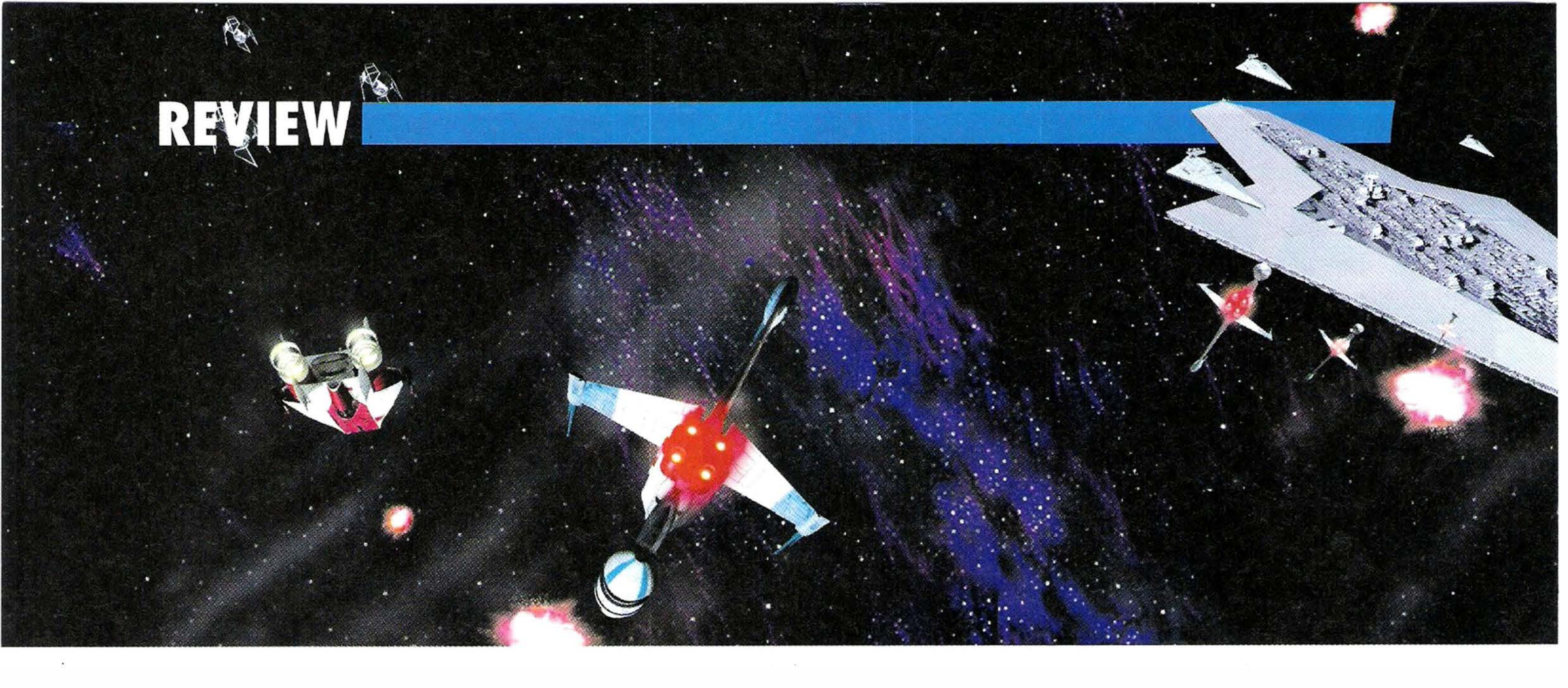
3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Rennspiel

Grafik	23%
Sound	58%
Handling	4%
Multiplayer	7%
Spielspaß	7%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Digital Dreams
Preis	ca. DM 50,-



Balance of Power

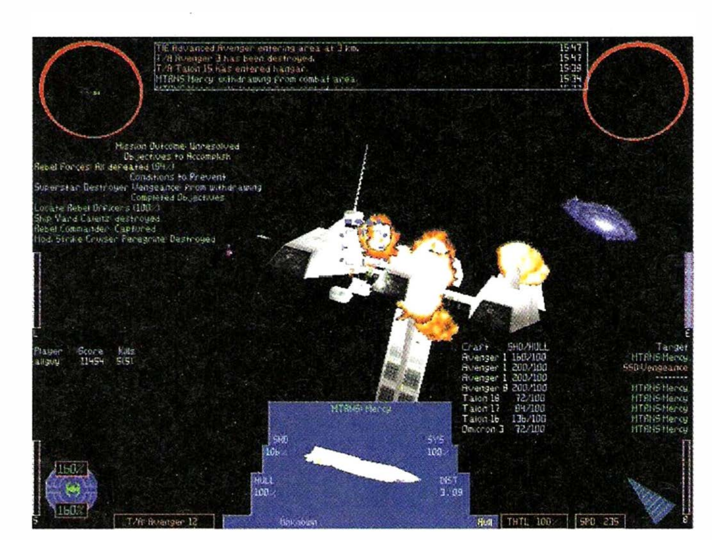
Alles im Lot

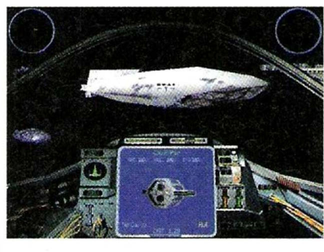
Der ewige Kampf geht weiter: Die Rebellen flüchten vor den Truppen des Imperiums, die Schergen des Imperators suchen die neue Basis der Aufständischen. Die Missions-CD zu X-Wing vs. TIE Fighter bietet eine interessante Story, 3D-Kartenunterstützung und ansonsten gewohnte Weltraum-Kost.

Was war das doch schön, als Rebell Stangl sich mit Imperator Menne endlich im Netzwerk beharken konnte. Dank *X-Wing vs. TIE Fighter* stürzten sich ganze Geschwader von Alphabet-Flitzern aus dem Lager der Allianz auf die Ionen-Flotte des Imperators und ballerten sich wild Laser und Raketen um die Ohren. Doch schnell fragte sich so mancher, was denn mit den Einzelspieler-Missionen passiert sei. Keine Videos, keine Animationen, noch nicht einmal hübsche Standbilder werteten die arg trockenen Einsatzbesprechungen auf. Wer nicht gerade ein großes Netzwerk im Keller hatte oder ständig im Internet schwebte, fühlte sich etwas zurückgesetzt. LucasArts nahm die Beschwerden zur Kenntnis und versprach Abhilfe, die nun in Form der Missions-CD *Balance of Power* erschienen ist.

Neue Werft gesucht

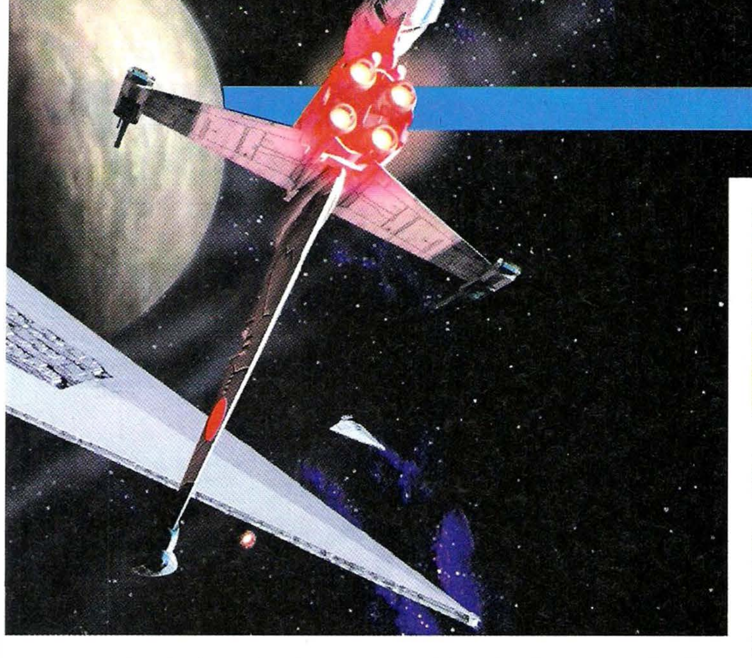
Die Hintergrundgeschichte ist schon mal aufwendig konstruiert: Die armen Rebellen konnten zwar eine Reihe von Siegen gegen das Imperium erringen, doch die bösen Beherrscher der Galaxis schlagen mächtig zurück. Mit Super Sternzerstörern jagen sie die Aufständischen von einem System ins nächste, wobei die Rebellen sogar ihre letzten Stützpunkte verlieren. Einzige Hoffnung für einen Umschwung in der Galaxis ist die neue Raumschiffswerft im Airam System, das allerdings von zwielichtigen Piraten beherrscht wird. Diese sind in Clans aufgeteilt, deren Führung sich entschließt, die Rebellen zu unterstützen, um mit dem lästigen Imperium aufzuräumen. Allerdings sind nicht alle Clans so richtig begeistert von dieser Idee – die Basis für eine vertrackte Handlung ist somit geschaffen. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, entweder auf Seiten der Rebellen im berühmten Geschwader Rouge zu fliegen oder im Dienste der Bösen als Pilot im berüchtigten Avenger-Geschwader die Gegner zu hetzen. Die einzelnen Missionen sind diesmal in richtige Kampagnen verpackt, von denen es jeweils eine für Rebellen

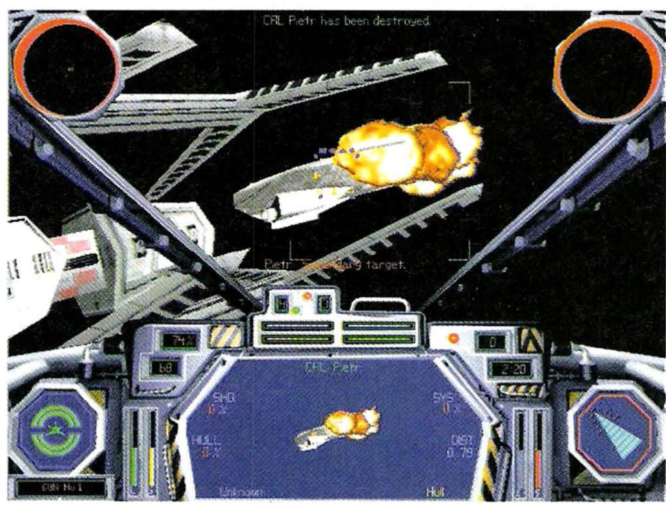


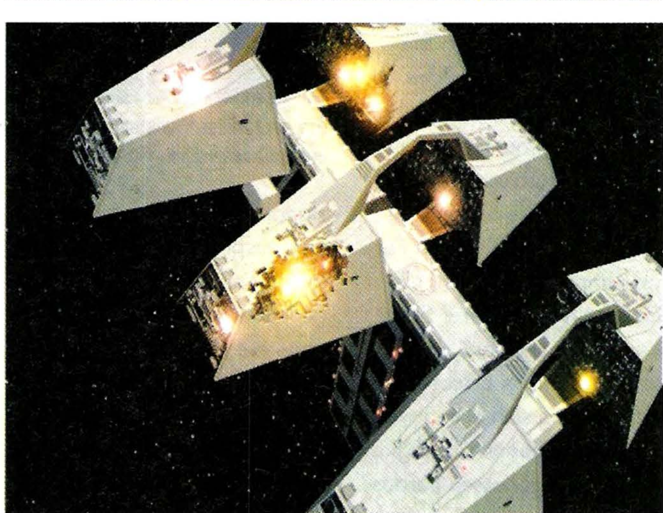




Einige neue Tastaturkommandos kommen Ihnen vor allem im Mehrspieler-Modus zugute (großes Bild). Die Unterstützung von 3D-Grafikkarten per Direct 3D ermöglicht weicher schattierte Raumschiffe und gefilterte Texturen (rechts oben). Neben dem riesigen Super Sternzerstörer treffen Sie auch auf Raumschiffswerften und Reparaturstationen (rechts unten).







Die Missionen sind ähnlich aufgebaut wie im guten alten TIE Fighter, verlaufen aber streng linear (oben). Insgesamt sechs gerenderte Zwischensequenzen illustrieren die Handlung (unten).

und eine für imperiale Piloten gibt, außerdem werden sie an bestimmten Stellen von gerenderten Animationen untermalt.

Gefilterte Texturen

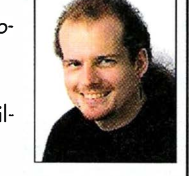
Größter Unterschied ist neben der neuen Storyline die Unterstützung von 3D-Grafikkarten über Direct 3D. Der Vorteil ist sofort ersichtlich, denn neben dem leichten Geschwindigkeitszuwachs machen sich vor allem die gefilterten Texturen der Raumschiffe (sofern Ihre 3D-Karte dies unterstützt) und die schöneren Explosionen positiv bemerkbar. Mit der Grafik-Orgie von *Wing Commander Prophecy* kann *Balance of Power* zwar bei weitem nicht mithalten, doch wirkt die Optik dadurch zumindest nicht mehr veraltet. Wer keine 3D-Karte besitzt, profitiert immer noch von der schnellen Darstellung, die unter Super-VGA durchaus ordentlich aussieht und selbst mittlere Pentiums nicht überfordert. Sollte es doch Probleme mit Ruckeleien geben, lassen sich etliche Details in mehreren Stufen herausnehmen, ohne daß die Grafikqualität merklich leidet.

Schmährufe an die Gegner

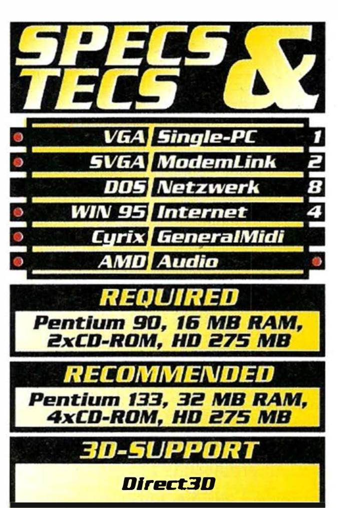
Spielerisch ist bei *Balance of Power* fast alles beim alten geblieben. Neuerungen sind eine taktische Karte, die sich vor allem bei der Koordinierung von Mehrspieler-Angriffen als nützlich erweist, das Abspeichern während einer Mission und Tastaturbefehle, mit denen sich die Gegner beleidigen lassen oder Nachrichten bzw. Befehle bestätigt werden. Daneben taucht der B-Wing auf, der sich im Gegensatz zum Super Sternzerstörer auch selbst steuern läßt. Die Missionen sind, wie bei den *Star Wars*-Spielen üblich, relativ abwechslungsreich, wenngleich stets streng linear. Allerdings müssen Sie hier gelegentlich gut überlegen, wie Sie vorgehen, denn oft gibt es Missions-kritische Ziele oder Schiffe, die Sie mit Vorrang zu beschützen bzw. vernichten haben. Dank des reichhaltigen Funkverkehrs entsteht so schnell eine spannende Atmosphäre, welche durch die wie immer brillanten Kompositionen von John Williams noch verstärkt wird.

Florian Stangl ■

Statement



So langsam nähert sich LucasArts mit *Balance of Power* wieder den alten Tugenden. Die storylastigen Kampagnen für Einzel- und Mehrspieler-Einsätze werden gelegentlich mit gerenderten Animationen illustriert, und der Spieler weiß endlich wieder, warum er eigentlich eine Mission fliegt. Die 3D-Unterstützung darf man mittlerweile aber getrost als selbstverständlich ansehen, und sie ist auch nicht so gut gelungen wie bei *Wing Commander Prophecy*. Im Vergleich zu den Origin-Werken und zu *I-War* hinkt LucasArts unverständlicherweise immer noch hinterher, denn *Jedi Knight* bietet ja auch deutlich mehr. Angesichts des Preises und der vielen kleinen Verbesserungen ist *Balance of Power* aber für Besitzer der Vollversion eine lohnenswerte Anschaffung.



RANKING

3D-Action

Grafik	77%
Sound	91%
Handling	90%
Multiplayer	86%
Spielspaß	70%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 40,-



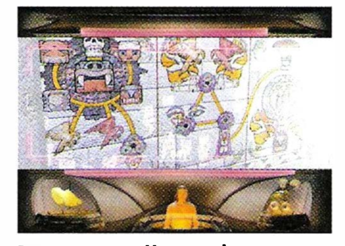
(Zeit-)Reisende soll man nicht aufhalten: Im dritten Teil der Journeyman Project-Reihe morphen Sie sich als Gage Blackwood vier CD-ROMs lang durch die Weltgeschichte, um eine mysteriöse Zeitverschiebung zu ergründen.

The Journeyman Project 3: Legacy of Time

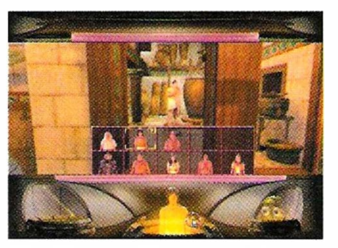
Zeitvertreiber



Mit gedrückter Maustaste lassen Sie den Blick über die Landschaft (hier: Himalaya) schweifen. Die Grafikengine gaukelt einen 3D-Effekt vor.



Eine genauere Untersuchung von Wandgemälden liefert häufig wertvolle Lösungshinweise.



Ein Mausklick genügt, um in die Haut einer anderen Person zu schlüpfen.

Muß ich *The Journeyman Project 1* und *2* kennen, um Teil 3 zu spielen? Nein, müssen Sie nicht – das *Myst*-ähnliche Adventure kapieren auch Unbedarfte sofort: Sie werden in einen Raumanzug gesteckt, mit dessen Hilfe Sie das Aussehen jeder x-beliebigen Person annehmen können, die Sie bereits an anderer Stelle erspäht haben. Dank des anpassungsfähigen Erscheinungsbildes lassen sich prima wichtige Informationen aus digitalisierten Zeitgenossen herauskitzeln: Man erhält Zutritt zu Maya-Tempeln oder kann sich durch die Wasserstraßen von Atlantis gondolieren lassen. Durch Bewegen des Mauscursors genießen Sie einen ausgesprochen pixeligen 360°-Panorama-Rundumblick, der sich qualitativ selbst bei Standbildern nicht übermäßig bessert; Pfeile und Symbole signalisieren gangbare Wege und ansprechbare Personen. Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten, gelangen Sie ohne die lästigen (weil meistens völlig überflüssigen) Zwischenstopps von einem Punkt zum anderen. So nett die Kamerafahrten anzusehen sind: Ein direkter Transfer an eine bestimmte Position ist leider nicht möglich.

Multikulti-Adventure

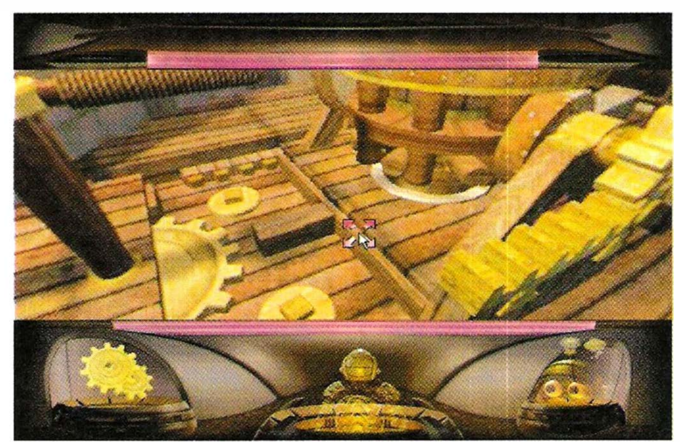
Beim Hin- und Herspringen zwischen den drei Zeitzonen ist meist ein Wechsel der CD-ROM fällig – ein unvermeidliches Ritual, schließlich müssen zuweilen Gegenstände und Infos aus unterschiedlichen Regionen kombiniert werden: Das Messer aus dem Treibhaus im Himalaya leistet in El Dorado gute Dienste, während Sie das dort mitgenommene Blattgold in Atlantis benötigen. Die anspruchslosen Rätsel sind von frappierender Logik, so daß Sie Ihren Begleiter (den ständig quasselnden, aber nicht unwitzigen Droiden Arthur) guten Gewissens abschalten können. Übrigens: *The Journeyman Project 3* gibt's ab Ende Januar in einer komplett deutschen Fassung zu kaufen.

Petra Maueröder ■

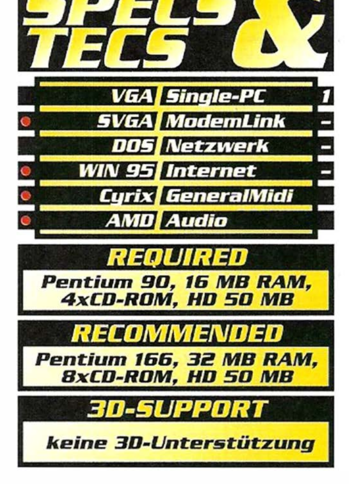
Statement



Das ausgesprochen logische, grafisch aber eher mittelprächtige Spiel kommt in erster Linie für jene Abenteurer in Frage, die den obskuren Puzzles eines *Riven* (ebenfalls von Red Orb) oder *Zork: Großinquisitor* wenig abgewinnen können. Ein Programm der Kategorie „Kurz & Gut": Selbst mit deaktivierter Lösungshilfe ist die Zeitreise nach spätestens 20 bis 30 Stunden beendet.



Die Rätsel sind mit etwas Adventure-Erfahrung problemlos zu knacken. Droide Arthur (rechts unten) hilft Ihnen bei Bedarf auf die Sprünge.



RANKING

Adventure	
Grafik	60%
Sound	60%
Handling	55%
Multiplayer	- %
Spielspaß	62%

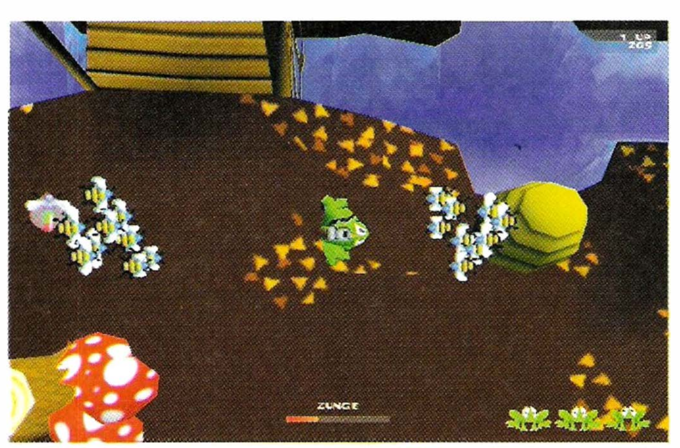
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Red Orb
Preis	ca. DM 90,-



Frogger

Froschkönig

Remakes gehören in der Film- und Musikbranche zum alltäglichen Geschäft. In der Welt der Computerspiele hat sich dieser offizielle und völlig legale „Ideenklau" bislang noch nicht durchgesetzt. Hasbro Interactive wagt nun den ersten Schritt und verpaßt Frogger ein modernes Outfit.



In den höheren Levels wird der Spieler mit kniffligen Herausforderungen konfrontiert. Ein geschicktes Timing und schnelle Reaktionen sind erforderlich, um den Frosch vor den aggressiven Hornissen zu beschützen.

Vor genau 16 Jahren feierte *Frogger* sein Debüt. Das von Konami entwickelte Geschicklichkeitsspiel wurde von Sega in die Spielhallen gebracht und konnte dem traditionsreichen Flipper Schritt für Schritt den Rang ablaufen. Dabei war das Spielprinzip fast schon zu einfach: Man steuerte einen Frosch über einen dicht befahrenen Highway und einen kleinen Bach auf die gegenüberliegende Seite. Dieser legendäre Level durfte natürlich auch beim Remake nicht fehlen, und so werden sich erfahrene Computerspieler schnell mit *Frogger* anfreunden können. Doch das ist nur der Beginn einer Reise durch insgesamt 35 sehr abwechslungsreiche Level, die weitaus komplexer und schwieriger sind als die Urversion. Gesteuert wird der Frosch wahlweise mit einem Gamepad, einem Joystick oder der Tastatur – gefunden werden müssen fünf Babyfrösche, die sich an den entlegensten Stellen eines Levels versteckt halten. Um die Suche ein wenig einfacher zu gestalten, kann man ein lautes Quaken von sich geben, die verlorenen Fröschlein geben bereitwillig Antwort. Auf diese Weise kann man sich ein wenig orientieren, denn das Zeitlimit ist – obwohl die deutsche Version ein wenig entschärft wurde – sehr knapp bemessen.



Der erste Level wurde dem legendären Klassiker nachempfunden.



Hinter den Baumstümpfen kann man sich vor den Hornissen verstecken.

Die einzelnen Levels sind spielerisch sehr anspruchsvoll. So muß man beispielsweise per „Supersprung" auf dem Rücken eines Pelikans landen, um eine größere Wegstrecke überwinden zu können. Man muß galoppierenden Büffelherden aus dem Weg gehen und sich vor Hornissen hinter Baumstümpfen verstecken. Diverse Extras, z. B. Zeitboni und Zusatzleben, befinden sich in Form von Fliegen und anderen Insekten an strategisch wichtigen Punkten und können mit der klebrigen Zunge aufgesammelt werden. Bis zu vier Spieler können per Splitscreen an einem PC spielen, es besteht aber auch die Möglichkeit, über ein Netzwerk gegeneinander anzutreten. Grafisch macht *Frogger* einen gelungenen Eindruck, atemberaubende Spezialeffekte darf man aber nicht erwarten.

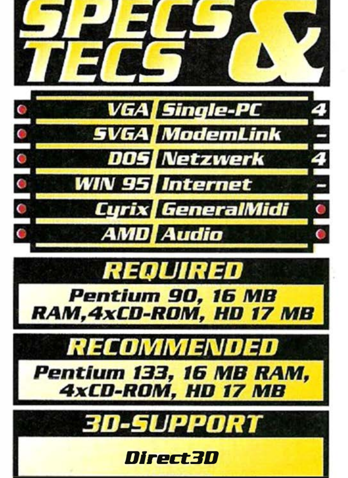
3D-Karte ist erforderlich

Es sind mehr die knallbunten Farben, die begeistern können. Überraschend: Ohne eine 3D-Karte läßt sich *Frogger* zwar spielen, jedoch ist an hochauflösende Grafik nicht zu denken. Wer nicht über diese moderne Zusatzhardware verfügt, muß mit pixeliger VGA-Grafik vorliebnehmen – und das sieht wirklich nicht berauschend aus.

Oliver Menne ■

Statement

Frogger fängt den Charme des Klassikers gekonnt ein und bietet ein überraschend abwechslungsreiches Gameplay. Allerdings sollte man schon ein Virtuose mit Keyboard oder Gamepad sein, denn *Frogger* konfrontiert den Spieler mit einem happigen Schwierigkeitsgrad, der schnell für Frust sorgen kann. Fans von Jump&Runs sollten aber auf alle Fälle einen Blick riskieren.





Red Baron II

Grüß mir die

Fast zehn Jahre hat es gedauert, bis Dynamix den Nachfolger der legendären Flugsimulation Red Baron präsentieren konnte. Wie schon der Vorgänger, so soll auch das aktuelle Produkt führend in den Bereichen Gameplay und Simulation sein – ein Spagat, den bislang nur die wenigsten Spiele geschafft haben.

„Tollkühne Männer in ihren fliegenden Kisten", so werden die Pioniere der Luftfahrt bezeichnet. Zwar fliegen die Kisten nicht immer, tollkühn waren die Männer aber auf jeden Fall. Nur eine gehörige Portion Mut oder vielleicht auch Naivität kann diese Menschen dazu veranlaßt haben, ohne Fallschirm in die meist unzuverlässigen Drei- und Doppeldecker zu steigen.
In der Zeit nach der Jahrhundertwende wurden im militärischen Bereich enorme Fortschritte gemacht. Der Rüstungsindustrie kam also der Kriegsausbruch im Jahr 1914 nicht gerade ungelegen – Panzer, Bomben und Raketen rollten stapelweise in die Kasernen und Waffenarsenale. Strategische Vorteile gegenüber den anderen Nationen konnte man sich aber vor allem beim Flugzeugbau sichern. Durch revolutionäre Konstruktionstechniken wurde die Verwindungssteifheit bei Drei- und Doppeldeckern verbessert, die Mechaniker konnten endlich leistungsfähigere Motoren einbauen. Dadurch wurden endlich Flughöhen und -geschwindigkeiten möglich, die die Piloten in Sekundenschnelle aus der Reichweite feindlicher Pistolen brachte. Aber selbst die zu diesem Zeitpunkt modernsten Flugzeuge litten unter asymmetrischen Flugeigenschaften und zerbrechlichen Tragflächen – das Fliegen war also alles andere als angenehm.

Geschichtskurs

Red Baron II bietet eine vergleichsweise akkurate Darstellung des Luftkriegs: Deutsche, Franzosen und Engländer kämpfen über historischen Schlachtfeldern – Städte, Fabriken und Flugplätze stehen genau dort, wo sie sich auch wirklich befanden. Die Einheiten entsprechen in Bezug auf den Standort und die Bezeichnung ebenfalls den damaligen Gegebenheiten, so daß Red Baron II einen nicht zu unterschätzenden geschichtlichen Hintergrund besitzt und diesen auch glaubhaft vermitteln kann. In erster Linie handelt es sich aber natürlich um eine Flugsimulation, die auf diese Details eigentlich verzichten könnte. Die Programmierer hatten sich aber ein ehrgeiziges Ziel gesteckt: *Red Baron II*



Sonne

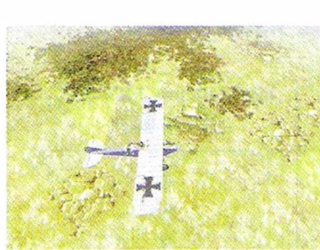
sollte in puncto Realismus unschlagbar sein und die Kriegsjahre möglichst exakt widerspiegeln. Der eigentliche Nutzen, den der Spieler aus den Informationsbergen ziehen kann, besteht darin, daß er einen Piloten durch den gesamten Krieg führen und dabei stets auf die Fluggeräte zurückgreifen kann, die damals zur Verfügung standen. Durch Medaillen, Beförderungen und Versetzungen wird die Karriere des virtuellen Piloten noch weiter ausgeschmückt, sogar Verletzungen, Bestrafungen und Gefangennahmen spielen eine Rolle. Dadurch entwickelt man schnell eine gewisse Anteilnahme an seinem Spielcharakter, den man immerhin vier Jahre lang begleitet.

Dogfight-Spezialist

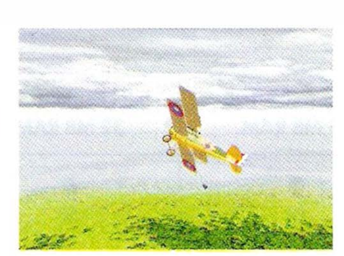
Zu Beginn wählt man eine Nation, in deren Dienst man sein Können stellt, einen Zeitpunkt, ab dem man in den Krieg eingreifen will, sowie seine Einheit. Ohne Begrüßungsfeierlichkeiten steigt man sofort in das Cockpit und fliegt seinen ersten Einsatz. Meist in Begleitung von weiteren Flugzeugen zieht man seine Kreise über die malerischen Landschaften Frankreichs, stets mit dem Bewußtsein, feindliche Piloten übersehen zu können. *Red Baron II* ist ein klassisches Dogfight-Spiel, da zielsuchende Raketen und selbstausrichtende Maschinengewehre damals noch Zukunftsmusik waren. Wer sich in den Rücken eines gegnerischen Flugzeuges manövriert hat, kann dieses anschließend in aller Ruhe abschießen. Nur extreme Flugmanöver, Fehler des Schützen oder einfach nur Glück erlauben dem Opfer noch die Flucht. Da auch Funk und Radar noch keinen Einzug in die Cockpits gehalten haben, ist die wichtigste Aufgabe des Piloten das Suchen nach feindlichen Flugzeugen.

Fliegeralarm

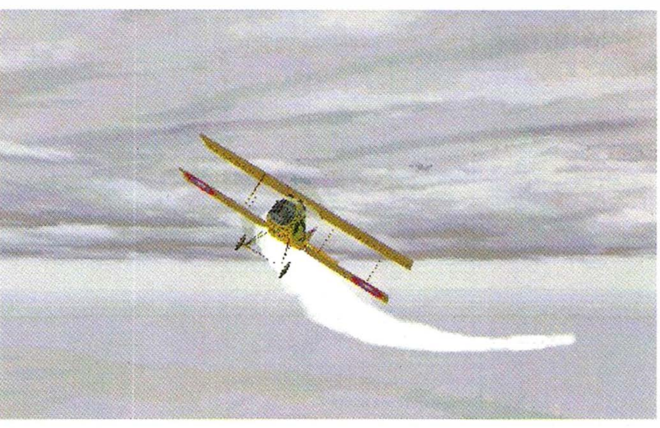
Die Missionstypen in *Red Baron II* werden weitgehend zufällig bestimmt. Basierend auf den Flugzeugtypen, Flugplätzen und Frontverläufen, die dem jeweiligen Zeitpunkt entsprechen, trifft das Programm die Wahl aus knapp fünfzehn unterschiedlichen Einsatztypen. Ob man nun den Auftrag hat, eine Bomberstaffel zu begleiten, eine Fabrik zu beschützen oder einen Frontabschnitt zu



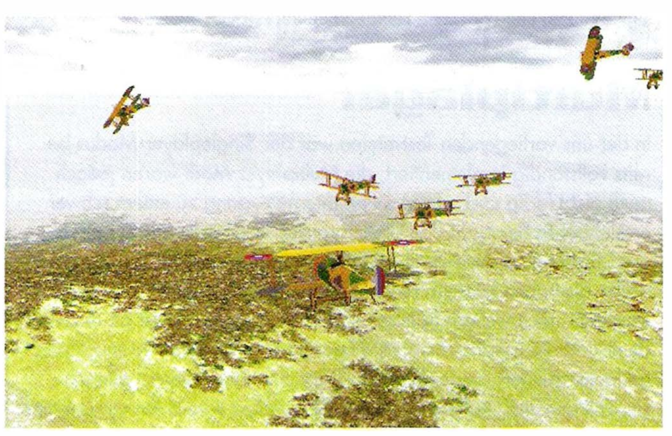
Auf Tastendruck kann man sich jedes Objekt von nahem anzeigen lassen und so erkennen, was einen eventuell erwartet.



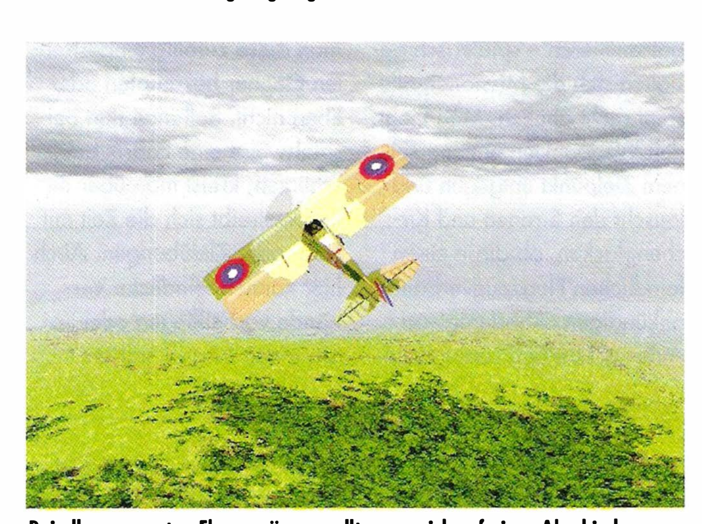
Bei höchster Detailstufe verschwinden Städte und Flugzeuge gerne im Nebel, die Orientierung wird dadurch recht schwierig.



Gelegentlich auftretende Motorschäden verursachen eine deutliche Rauchspur. Nur im Multiplayermodus wird man so ein leicht sichtbares Ziel.



Wenn sich drei ausgewachsene Staffeln treffen, verliert man schnell den Überblick. Bis zu vierzig Flugzeuge ließen sich zählen.

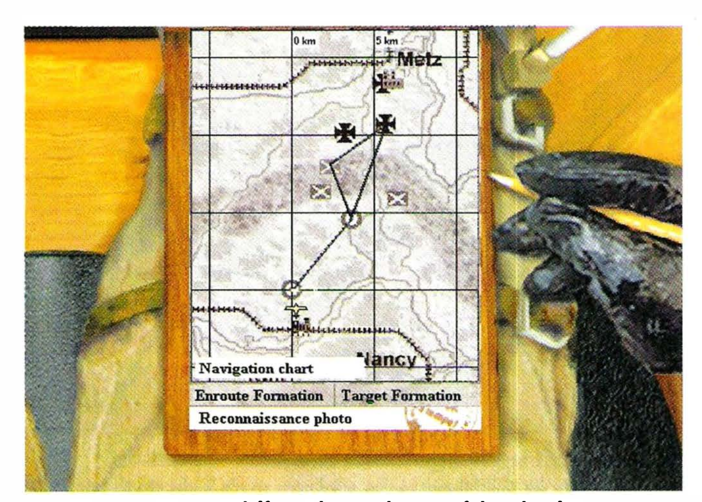


Bei allzu gewagten Flugmanövern sollte man sich auf einen Abschied von seinen Tragflächen vorbereiten. Auch die MG streikt gerne.

Im Vergleich

Der nicht speicherbare Spielstand läßt den Spieler stets um das Wohlergehen seines Piloten bangen. Die Spannung in den einzelnen Missionen und die Langzeitmotivation ist dadurch bedeutend höher als bei den technisch und spielerisch doch sehr ähnlichen Mitbewerbern.

Red Baron II	**86%**
Flying Corps	82%
Air Warrior 2 (online)	81%
Dawn Patrol	75%
Sabre Ace	72%



Die einzige Orientierungshilfe ist das Kniebrett, auf dem die Flugroute, Flughäfen und alle wichtigen Landmarken verzeichnet sind.

Das Briefing beschränkt sich auf eine sehr kurze Erläuterung der Flugroute. Eigene Missionen können am selben Bildschirm entworfen werden.

Multiplayer

In der uns vorliegenden Testversion war der Singleplayer-Modus bereits vollständig implementiert, die Multiplayer-Modi waren jedoch noch nicht fertig und setzten einen Internetzugang zu einem schwer erreichbaren Server in den USA voraus. Der aktuelle Stand besteht aus Dogfights, die maximal 16 Spieler in bis zu vier Teams gegeneinander austragen können. Nach Angabe des deutschen PR Managers sind aber noch weitere Spielmodi in Vorbereitung. Außer an die Modem- und LAN-Verbindung wird vor allem an kooperative Missionen gedacht, die den Zusammenschluß virtueller Pilotenvereinigungen sinnvoll machen. Aufgrund dieser Ungewißheit verzichten wir auf eine Wertung des Multiplayerspiels und hoffen, diese in der nächsten Ausgabe nachreichen zu können.

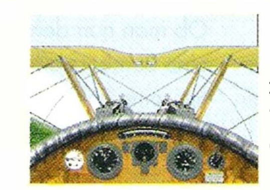
patrouillieren – spielerisch gestalten sich die Missionen allesamt recht ähnlich. Man fliegt den Wegpunkten entlang seinem Zielpunkt entgegen und lauscht den Sirenen und Kirchenglocken, ob diese einen feindlichen Flugzeugverband ankündigen. Abhängig von Auftrag, Lust und Laune kann man diese zufällig eingestreuten Gegner bekämpfen oder eben nicht. Soll man nun beispielsweise eine Fabrik beschützen, kreist man über ihr und vertreibt sich die Zeit mit Flug- oder Zielübungen. Auch hier können feindliche Verbände vorbeifliegen oder sogar einen Angriff starten. Nach circa einer Stunde befiehlt der Flugplan die Rückkehr zur Basis.

Karriereleiter

Nach jedem Einsatz erfährt der Spieler, wie erfolgreich er eine Mission gemeistert hat. Beförderungen werden durch eine interne Punktevergabe festgelegt. Die Anzahl der Abschüsse und der gewählte Schwierigkeitsgrad haben dabei maßgeblichen Einfluß auf die Beurteilung. Es gibt allerdings auch negative Punkte: Schießt man ein befreundetes Flugzeug ab oder verliert man ein zu schützendes Objekt an den Gegner, so wird man mit großzügigen Strafpunkten belohnt. Im schlimmsten Fall wird man vor einen Untersuchungsausschuß zitiert und schuldig gesprochen, die Karriere ist damit meist beendet. Man kann beliebig viele Piloten anlegen, das Speichern eines Spielstandes unter verschiedenen Namen ist allerdings nicht möglich. Eigene Verluste werden nach der Rückkehr schnell ersetzt, auch die Zahl der Gegner scheint selbst bei extrem hohen Abschußquoten nicht zu sinken. Der Spieler soll nicht die Möglichkeit bekommen, die Geschichte umzuschreiben oder zu modifizieren. Deutschland wird also auch bei überragender Performance des Spielers den Krieg verlieren, und die gegnerischen Parteien werden stets ausreichende Ressourcen

Performance

Zahlreiche Optionen erlauben es, die Grafik genauestens den Fähigkeiten der eigenen Hardware anzupassen. Vor allem der Verzicht auf Himmelstexturen und überflüssige Flugzeugdetails beschleunigt *Red Baron II*, ohne gleichzeitig die Erkennung von Flugzeugtypen und Landmarken einzuschränken. Reduziert man zusätzlich die Auflösung und Bodendetails, ist das Spiel sogar auf einem Pentium 90 lauffähig.



In VGA-Auflösung sind die Instrumente kaum noch abzulesen, dafür läuft das Spiel aber bereits auf einem alten Pentium zufriedenstellend schnell.

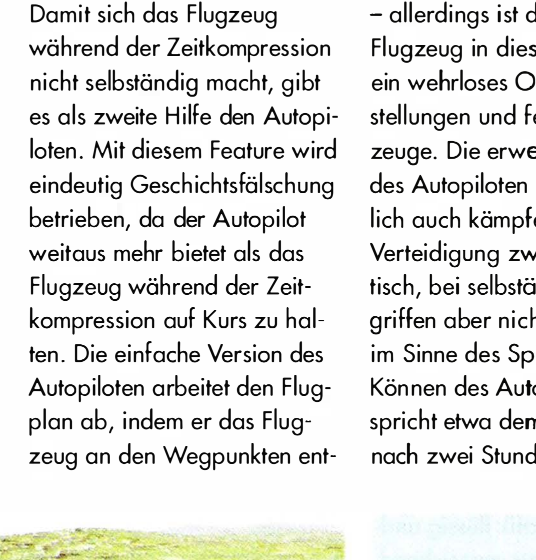
Rechner	Intel Pentium 90 16 MB RAM	AMD K5 166 16 MB RAM	Cyrix 6x68 166 16 MB RAM	Intel Pentium 166 32 MB RAM	Intel Pentium 200 MMX 32 MB RAM
320x200 Lo-Detail	● (grün)	● (grün)	● (grün)	● (grün)	● (grün)
320x200 Hi-Detail	● (gelb)	● (grün)	● (grün)	● (grün)	● (grün)
640x480 Lo-Detail	● (rot)	● (gelb)	● (gelb)	● (gelb)	● (grün)
640x480 Hi-Detail	● (rot)	● (rot)	● (rot)	● (gelb)	● (grün)

● (grün) = flüssig spielbar ● (gelb) = spielbar ● (rot) = nicht spielbar





Erst in nächster Nähe entpuppt sich die unebene Fläche in der Bildmitte als ausgewachsene Stadt mit Wohnhäusern und Kirche.



Das virtuelle Cockpit zeigt im Bildmittelpunkt stets ein anvisiertes Ziel. Nur mit viel Übung kann man dabei die Orientierung behalten.

besitzen, um im Laufe der Zeit bessere Flugzeuge zu bauen.

Geschichtsfälschung

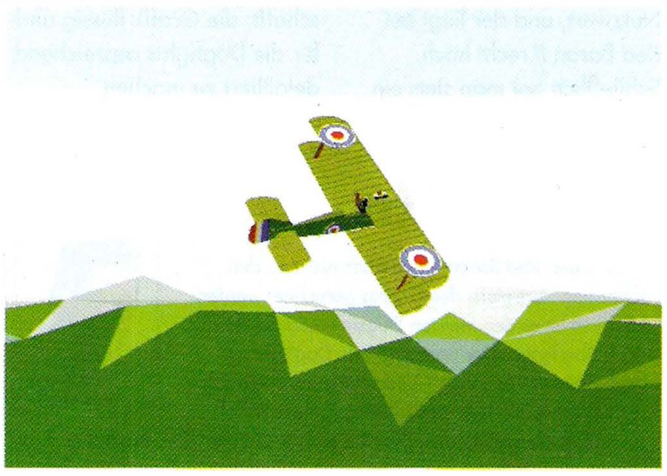
Red Baron II bietet dem Spieler einige Hilfen, um das Leben als Pilot etwas angenehmer zu gestalten. Zum einen gibt es die Zeitkompression, die den Zeitablauf um das bis zu Sechzehnfache beschleunigt. Auf diese Weise fällt eine Mission bedeutend kürzer aus als laut Flugplan vorgeschrieben. Wer „richtig" realistisch spielen möchte, kann jedoch auch alles in Echtzeit ablaufen lassen – dann kann man für eine Mission schon ab und zu vier Stunden einplanen...
Damit sich das Flugzeug während der Zeitkompression nicht selbständig macht, gibt es als zweite Hilfe den Autopiloten. Mit diesem Feature wird eindeutig Geschichtsfälschung betrieben, da der Autopilot weitaus mehr bietet als das Flugzeug während der Zeitkompression auf Kurs zu halten. Die einfache Version des Autopiloten arbeitet den Flugplan ab, indem er das Flugzeug an den Wegpunkten entlang steuert. Zusammen mit der Zeitkompression wäre dies eine feine Sache, um den Spielablauf zu beschleunigen – allerdings ist das eigene Flugzeug in diesem Zustand ein wehrloses Opfer für Flakstellungen und feindliche Flugzeuge. Die erweiterte Version des Autopiloten kann zusätzlich auch kämpfen, was zur Verteidigung zwar recht praktisch, bei selbständigen Angriffen aber nicht unbedingt im Sinne des Spielers ist. Das Können des Autopiloten entspricht etwa dem eines Piloten nach zwei Stunden Spielzeit – schwere Verwundungen und Abstürze sind daher vorprogrammiert. Eine einfache Möglichkeit, wie der ganze Ärger zu vermeiden wäre, zeigen längst zahlreiche andere Flugsimulationen: Sobald ein Gegner in Sichtweite ist, werden Zeitkompression und Autopilot einfach ausgeschaltet.

Technik-Mix

Technisch ist *Red Baron II* nicht auf dem neuesten Stand. Da die Arbeiten an dem Programm bereits vor knapp vier Jahren begannen, stand die



Ein echter „Flugplatz": Die Fliegerhorste konnten noch nicht mit Positionslichtern oder gar mit ebenen und geteerten Pisten aufwarten.



Auf langsamen Rechnern kann man während der Kämpfe automatisch die Qualität der Umgebungsdarstellung drastisch begrenzen lassen.





In der Nähe der Front wird aus der idyllischen Landschaft ein zerbombtes Moor, in dem Militärverbände nur schwer zu entdecken sind.



Auch in höchster Detailstufe ist mit solchen Pixeldarstellungen zu rechnen – wegen der allgemein geringen Flughöhe ein ärgerlicher Umstand.

Unterstützung von 3D-Karten nicht im Pflichtenheft der Programmierer. Auch auf Softwareseite wird nicht für transparente Objekte oder weiche Texturen gesorgt, so daß *Red Baron II* vergleichsweise unspektakulär aussieht. In geringer Flughöhe sind die Pixel deutlich sichtbar, theoretisch gerade Objekte wie etwa Eisenbahnschienen weisen Knicke auf, und die berechneten (!) Schatten sämtlicher Objekte sind um einige Meter verschoben. Erstaunlicherweise wird die noch junge Force Feedback-Technologie unterstützt, über die Bewegungen des Maschinengewehrs und des Flugzeugs an entsprechend ausgestattete Joysticks weitergegeben werden. Weitaus wichtiger als die Präzision der Grafik ist jedoch deren Nutzwert, und der liegt bei *Red Baron II* recht hoch. Schließlich hat man stets ein gutes Gefühl für die eigene Geschwindigkeit und vor allem für die Flughöhe, Simulationen moderner Kampfflugzeuge haben gerade in diesem Bereich ihre Schwächen. Noch vor wenigen Wochen war die Grafik-Engine von *Red Baron II* dermaßen langsam, daß man eigentlich eine weitaus schlichtere Grafik erwarten mußte. Durch den Verzicht auf dicht bebaute Städte und durch die späte Anzeige der Bodenobjekte haben es die Programmierer jedoch geschafft, die Grafik flüssig und für die Dogfights ausreichend detailliert zu machen.



Mit altertümlichen Videos werden neueste Erfindungen wie etwa die Luftabwehrkanone eingeführt.

Harald Wagner ■



Kleine Entschädigung für den Absturz: Motorbrände, Brüche des Gestänges und Flügelabrisse wurden grafisch liebevoll in Szene gesetzt.

Statement



Auch wenn *Red Baron II* sicherlich nicht zu den schönsten Vertretern des Genres gerechnet werden kann, so ist es den meisten Flugsimulationen dennoch überlegen. Der anstrengende Dogfight, der auch Spielen wie *Wing Commander* zu ihrem Erfolg verhilft, ist spielerisch einfach anspruchsvoller als das Abfeuern vollautomtischer Raketen in Simulationen moderner Flugzeuge. Auch das Minimum an Story, das den Spieler persönlich an *Red Baron II* bindet, hat kaum eine andere Simulation zu bieten.



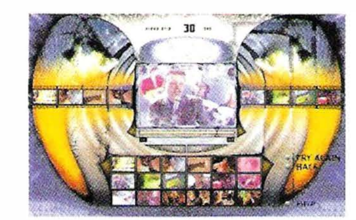
RANKING

Flugsimulation	
Grafik	76%
Sound	72%
Handling	85%
Multiplayer	- %
Spielspaß	86%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	CUC Software
Preis	ca. DM100,-



Hitman



18 Videoschnipsel wollen in einen Zusammenhang gebracht werden.

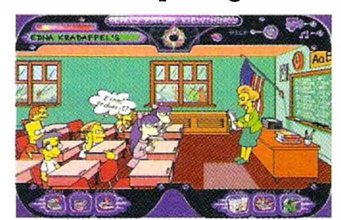
Als Amateur-Musikmanager Al Baxter sollen Sie einigen US-Underground-Bands (Urban Voodoo, Banana Fish, Scrub) lukrative Plattenverträge und Auftritte in drittklassigen Clubs verschaffen. Unter anderem wird Ihnen das Zusammenschnipseln eines psychedelischen Videos abverlangt – eine Herausforderung, die ebenso wie das Sortieren einzelner Spuren eines völlig mißglückten Musikstücks ohne entnervendes Herumexperimentieren unmöglich zu schaffen ist. Dazwischen klappern Sie eine Handvoll Locations ab und klicken sich durch mäßig schlagfertige Multiple-choice-Statements – der Packungstext lügt nicht, wenn er behauptet: „Eine falsche Antwort kann bereits zum Rausschmiß durch den Boß führen". Thank you for the (Marlboro-) music: Vor dem völligen Absturz rettet das „völlig abgedrehte Spiel im Musikbusiness" die beiliegende Audio-CD *America Now 2*, auf der die im Spiel vorkommenden Musikanten aufspielen. **(pm)** ■

RANKING



Hersteller: CDV/Marlboro Music
Preis: DM 50,-
3D-SUPPORT: keine 3D-Unterstützung
SYSTEM: Pentium 60, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 25 MB

The Simpsons: Virtual Springfield



Im Klassenzimmer können Sie Bart Simpson beim Büffeln zusehen.

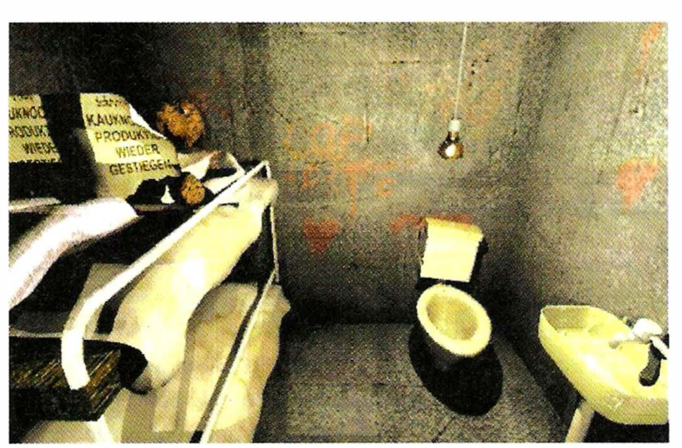
Virtual Springfield als Spiel zu bezeichnen, wäre wohl ein wenig zu hoch gegriffen. Vielmehr muß man die virtuelle Tour durch Bart Simpsons Heimatstadt als „unterhaltsamen Fan-Artikel" einstufen. Der Benutzer bewegt sich ohne ein bestimmtes Spielziel durch Springfield und darf dabei die verschiedenen Gebäude aus der Zeichentrickserie betreten und durchstöbern. Vor allem grafisch hätte man vom Zeichentrick-Spezialisten Fox Interactive etwas mehr erwartet: Statt einer frei begehbaren 3D-Umgebung à la *Jedi Knight* gibt es nur stehende *Myst*-Hintergründe, die noch dazu ziemlich grobkörnig daherkommen. Wer die Serie liebt, wird aber mit zahlreichen neuen Gags, den amerikanischen Originalstimmen und einer Handvoll (abgrundtief schlechter) Arcade-Games unterhalten. Der gebotene Humor schwankt zwischen den Marken „leicht anzüglich" und „ziemlich krass", was echte Simpsons-Anhänger allerdings kaum abschrecken wird. **(tb)** ■



Dogday

La Bello

Das Leben eines Hundes müßte man führen: Den ganzen Tag auf der faulen Haut liegen, hin und wieder mal Stöckchen holen, und dafür Pedigree Pal bis zum Platzen! Da uns dieser Rollentausch im realen Leben leider verwehrt ist, müssen wir auf Dogday von Eyst Productions zurückgreifen – ein Spiel, in dem nur Hunde das Sagen haben.



In Dogday heben die Hunde nicht das Beinchen – eigentlich verhalten sie sich wie ganz normale Menschen. Hier ein Bild aus dem Hunde-Knast.

Obwohl die Packung verspricht, daß man in das Fell eines Hundes schlüpfen darf, läßt sich nichts wirklich Tierisches in diesem Adventure ausmachen: Man steuert zwar einen Vierbeiner, seinen Lieblingsbeschäftigungen – also Beißen, Bellen und Gesichter abschlabbern – darf man aber nicht nachgehen. Statt dessen bewegt man sich aus der Ich-Perspektive durch eine Welt, in der Hunde leben, reden und arbeiten wie ganz gewöhnliche Menschen. Richtig glücklich ist in *Dogday* aber keiner – ein totalitäres System unterdrückt alle Lebewesen, und nur die obersten Leithunde des Regimes können ein einigermaßen freies Leben führen. Sie steuern einen gewöhnlichen Straßenköter, dem das alles stinkt – und der deshalb versucht, Kontakt zur Untergrundorganisation C.A.T.S. aufzunehmen. Da die gerenderten Häuserschluchten mit Polizeikräften nur so gespickt sind, ist dieser Plan keineswegs leicht umzusetzen: Ein falscher Schritt, und man landet ohne Angabe von Gründen im Gefängnis.



Wie in Myst oder Riven tastet man sich Schritt für Schritt voran.



In einer Großküche kann man sich ein paar Dollar dazuverdienen.

Solide Technik und klassische Puzzles

Die grafische Präsentation erinnert an eine etwas grobkörnig geratene Version von *Myst* oder *Riven* – die gestellten Aufgaben kommen aber eindeutig aus der klassischen Richtung. Meist geht es einfach nur darum, Gegenstände zu finden und an der richtigen Stelle einzusetzen. Für die nötige Abwechslung sorgen einige Knobel- und Kombinationsaufgaben sowie die hinlänglich bekannten Mini-Actionspiele (etwa *Dog Invaders* oder *Pac Dog*). Vorbildlich sind die vielen technischen Features, etwa die Laden-/Speichern-Funktion, die mit einem Rechtsklick jederzeit aufgerufen werden kann, oder die Möglichkeit, das Ganze auch im Windows 95-Fenster zu spielen oder mittels des eingebauten Videorecorders ganze Spielsequenzen aufzuzeichnen. Das Mausinterface erweist sich als höchst bequem und relativ gut durchdacht. Der Mauscursor in Form einer Hundepfote verändert sein Aussehen, um Ausgänge anzuzeigen, behält über beweglichen Gegenständen oder Schaltern aber stur seine Form. Per Drag & Drop werden die im Inventory befindlichen Gegenstände auf die Spielfläche gezogen. Obwohl man nie wirklich Gefahr läuft, zu sterben, wähnt man sich doch hin und wieder in einer Sackgasse. Wenn dann auch der elektronische Tip-Assistent nicht weiterhilft, heißt es probieren, probieren und nochmals probieren.

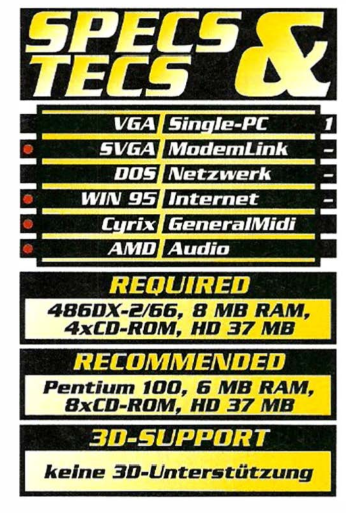
Thomas Borovskis ■



Statement



Gute Zähne braucht es schon, um sich in *Dogday* bis zum Ende durchzubeißen. An den „normalen" Puzzles liegt das aber nicht – denn die sind ganz human. Vielmehr treiben die nebensächlichen Action- und Knobeleinlagen den Schwierigkeitsgrad künstlich in die Höhe. Wer die Speicher-Funktion geschickt einsetzt, kommt nach zwei, drei Stunden aber doch noch auf den Hund.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486DX-2/66, 8 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 37 MB

RECOMMENDED
Pentium 100, 6 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 37 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

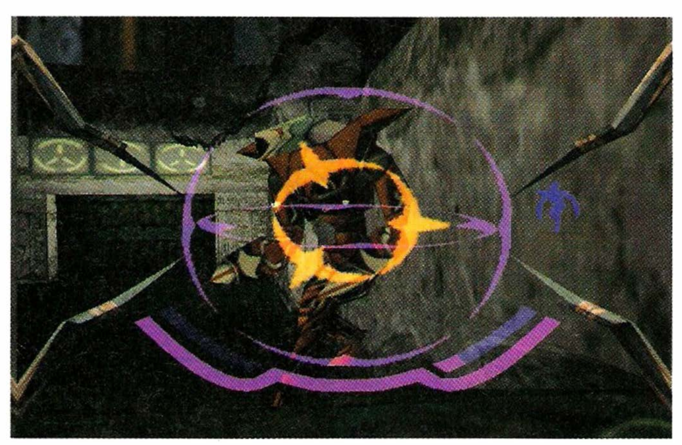
Adventure	
Grafik	55%
Sound	80%
Handling	75%
Multiplayer	- %
Spielspaß	**70%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bomico
Preis	ca. DM 80,-

Immer mehr Spiele setzen ganz auf 3D-Beschleunigerkarten, um dem Erfindungsreichtum der Grafiker eine angemessene Plattform zu geben. Auch Psygnosis' Shadow Master kommt ohne diese Zusatzhardware nicht aus. Auch spielerisch hat das Action-Game einiges zu bieten.

Shadow Master

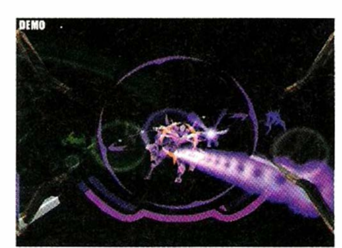
Hardwarekrise



Die Ausdauer der Gegner verhält sich umgekehrt proportional zu deren Größe: Dieser Riese ist bereits mit wenigen Schüssen erledigt.



Explosionen können zu Kettenreaktionen führen. So kann ein gezielter Schuß ein ganzes Heer bekämpfen.



Die Transparenzeffekte lassen die Waffen sehr bedrohlich wirken.

In ferner Zukunft wird die Menschheit von einem außerirdischen Industriellen bedroht. Nachdem er auf sieben Planeten jede Lebensform in metallene Roboter umgearbeitet hat, gehen ihm die Rohstoffe aus. Glücklicherweise entdeckt er die Erde mit ihren großen Erzvorkommen... Als Einzelkämpfer springt der Spieler in dieser Situation in einen gut bewaffneten Buggy und nimmt den Kampf gegen das Unheil auf. Jeder der sieben Planeten und schließlich auch der Heimatplanet des Industriellen muß von den Robotern und ihren Bewachern befreit werden.

LAN-tastisch

Shadow Master ist ein 3D-Actionspiel, bei dem großer Wert auf spektakuläre Grafik gelegt wurde. Nebel, transparente Objekte, Spiegelungen und Lichteffekte erfordern eine möglichst leistungsfähige Grafikkarte. Ohne 3D-Beschleuniger ist *Shadow Master* nach Angabe des Herstellers nicht spielbar. Ein großer Unterschied zu den bekannten Vertretern des Genres liegt in der Art der Fortbewegung: Da man in einem Buggy fährt, kann man nicht auf der Stelle drehen, kommt man nicht sofort zum Stillstand und rollt man Schrägen hinab. Ein weiterer Unterschied besteht im Level-Design: Es ist nicht die einzige Aufgabe des Spielers, alle Gegner zu zerstören. In einigen Sublevels wird man zum Gejagten, in anderen müssen die Opfer wohlüberlegt aus einer Masse von Gegnern herausgesucht werden. Im Lauf des Spiels erhält man immer stärkere Waffen, da allerdings gleichzeitig die Stärke der Gegner ansteigt, macht sich dies kaum bemerkbar. Ein wichtiges Feature des Spiels sind die Multiplayer-Modi, die allerdings ein lokales Netzwerk voraussetzen. Fünf verschiedene Spielmodi sorgen für Abwechslung, vor allem der Chain Reaction genannte Modus bietet viel Spannung. Hierbei wird jedem Spieler eine Zielperson zugewiesen, wessen Opfer man ist, weiß man allerdings nicht.

Harald Wagner ■

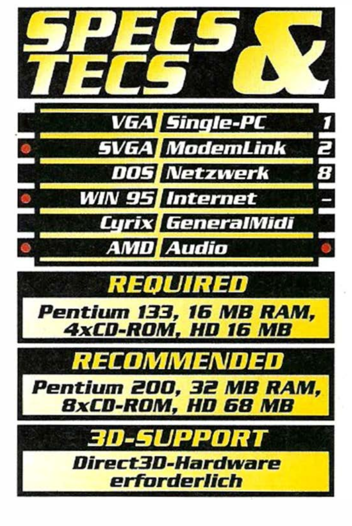
Statement



Nach *Formula 1 97* zeigt Psygnosis auch mit *Shadow Master*, daß man mit den Effekten der 3D-Grafikkarten umzugehen weiß. Auch spielerisch kann *Shadow Master* in den ersten Levels überzeugen, bald kommen einem die Grafiken aber allzu bekannt vor. Der Levelaufbau, die Taktiken der Gegner und der gesamte Spielablauf hätte etwas mehr Abwechslung verdient gehabt.



Trotz der bis zu 500 Polygone, aus denen die größten Gegner zusammengesetzt sind, wirken sie doch sehr schlicht und kantig.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 16 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 68 MB

3D-SUPPORT
Direct3D-Hardware erforderlich

RANKING

3D-Action	
Grafik	87%
Sound	75%
Handling	60%
Multiplayer	80%
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM100,-



Ultimate Race Pro

Bleifuß erbeten

Das Bundling von Grafikkarten mit frühen Versionen hardwareintensiver Spiele hat schon bei so manchem Titel für einen schlechten Ruf gesorgt. Nur höchste Qualität der offiziellen Releaseversion kann einen solchen Schaden gut machen – zuletzt geschehen bei Ubi Softs erfolgreichem Rennspiel POD.

Auch *Ultimate Race* wurde vor einigen Monaten zusammen mit einer 3D-Beschleunigerkarte ausgeliefert, die damalige Version konnte aber nur wenig Lob ernten. Nun ist die endgültige Version des Rennspiels fertig und hat gegen etliche Vorurteile zu kämpfen. *Ultimate Race Pro* hat die besten Voraussetzungen, dennoch ein Erfolg zu werden: Die Grafik ist auch ohne Beschleuniger-Hardware überaus schnell und kann dank der Reflexionen, Nebeleffekte, Schatten und vieler weiterer Effekte problemlos in der Oberliga mitspielen. Die vier Strecken, die bei vier Wetterzuständen (Schwierigkeitsgraden) gefahren werden können, verlangen hohes fahrerisches Können und Ausdauer – kaum eine Strecke ist in weniger als zwei Minuten zu fahren. Dem Auge wird einiges geboten: blendende Sonne, jubelnde Zuschauer, Steigungen und Gefälle, unübersichtliche Offroad-Abschnitte sowie die obligatorischen Flugobjekte. Während eines Rennens vergeht logischerweise Zeit – und damit ändert sich auch die Sonneneinstrahlung. Während man bei Tageslicht noch optimale Sicht hat, wird der Fernblick bei Dämmerung erschwert, und in der Nacht ist kaum mehr als der von den Scheinwerfern ausgeleuchtete Kegel zu sehen. Wirklich schwer wird *Ultimate Race Pro* erst, wenn man schlechtes Wetter wählt: Die Rennboliden rutschen dann fröhlich auf den regennassen Fahrbahnen umher, Blitze nehmen die Sicht, und auf ein verantwortungsbewußtes Fahren der Gegner sollte man sich auch nicht mehr verlassen. Der Schwierigkeitsgrad ist ohnehin sehr hoch: Auch mit viel Übung ist es bereits ein Erfolg, unter den ersten fünf Fahrzeugen ins Ziel zu kommen.

Harald Wagner ■

Statement



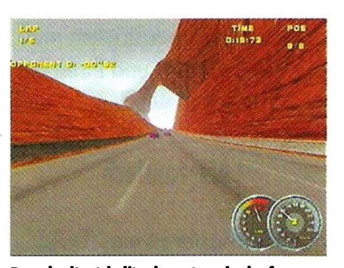
Ultimate Race Pro kann durch die Schönheit und Geschwindigkeit der Grafik kräftig punkten. Auch das Fahrgefühl ist recht realistisch und lädt zum wiederholten Spielen ein. Nur der allzu hohe Schwierigkeitsgrad läßt den Fahrer oftmals verzweifeln, da aber ohnehin kein Meisterschaftsmodus existiert, hält sich der dadurch verursachte Verdruß in Grenzen.



Jede der vier Strecken wird sowohl gespiegelt als auch umgedreht, so daß insgesamt sechzehn verschiedene Rennkurse befahrbar sind.



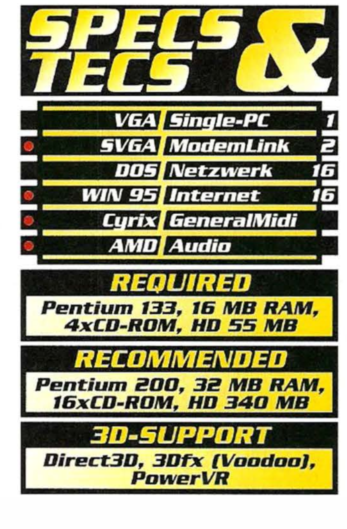
Die glaubwürdige Fahrphysik läßt den Fahrer in den Haarnadelkurven so manchen Blechschaden verursachen.



Durch die idyllischen Landschaften wurden attraktive Strecken gelegt.



Der Radar links unten übernimmt die Funktion des Rückspiegels, gerade bei Nachtfahrten ein unverzichtbares Hilfsmittel.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
● SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	16
● WIN 95	Internet	16
● Cyrix	GeneralMidi	
● AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 55 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 16xCD-ROM, HD 340 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo), PowerVR

RANKING

Rennspiel	
Grafik	85%
Sound	85%
Handling	78%
Multiplayer	80%
Spielspaß	76%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Kalisto
Preis	ca. DM100,-



Asheron's Call setzt auf das gleiche Kommunikationssystem wie Meridian 59. Erscheinen soll das Microsoft-Produkt voraussichtlich Ende 1998.



Eine gepflegte Unterhaltung nach anstrengenden Gefechten ist in Meridian Pflicht. In der Brunnenkneipe in Tos hat man dazu ausgiebig Gelegenheit.

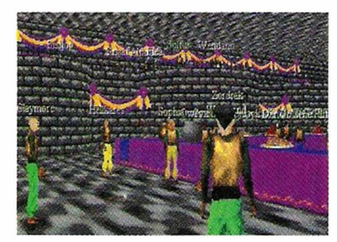
Online-Spiele

Neue Welten

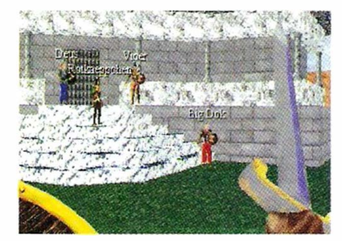
Seit dem 1. Januar drängen mehr und mehr private Telefongesellschaften auf den Markt, die Kosten für die Verbindung zu einem Internet-Provider sollten deutlich günstiger werden. Online-Spiele werden deshalb vermutlich stark an Bedeutung gewinnen. Viele Hersteller arbeiten momentan fieberhaft an Server-Client-Lösungen, die es erlauben, mehrere hundert Spieler gleichzeitig zu bewältigen. Rollenspielen wird dabei besondere Beachtung geschenkt...

Warum eignen sich gerade Rollenspiele für dieses neue Marktsegment? Um diese Frage zu beantworten, muß man nach den Wurzeln des Rollenspiels forschen und gelangt dabei unwillkürlich in eine Zeit zurück, in der Computer noch keine große Bedeutung hatten. Bewaffnet mit ein paar Würfeln, Papier und Bleistift machte man sich damals – zusammen mit ein paar Freunden und einem Spielleiter – auf die Jagd nach Drachen und Orks, nach Ruhm und Ehre. Im Laufe der Zeit verdrängte der Computer diese unterhaltsamen Gruppenabende, man konnte auch alleine vor dem Monitor auf Monsterhatz gehen. Erst jetzt, bedingt durch die Möglichkeiten des Internets, kann man zusammen mit anderen Spielern auf die Suche nach Abenteuern gehen und Fantasyreiche erobern. Online-Rollenspiele gehen aber noch einen Schritt weiter. Die extrem hohe Anzahl an Spielern ist wohl der ausschlaggebende Grund dafür, daß in den „virtuellen Welten" echte Gemeinschaften entstehen können. Durch zahlreiche Interaktions- und Kommunikationsmöglichkeiten werden von den Spielern eigene Gesetze und eigene Regeln aufgestellt, die das Leben in einer Welt (technisch ausgedrückt: auf einem Server) bestimmen. Nehmen wir das Beispiel *Meridian 59*, das seit

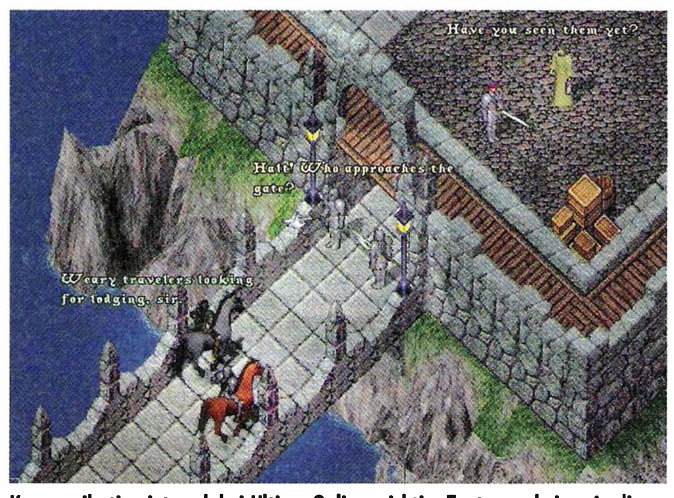
dem 1. Oktober 1997 auch in einer deutschen Version erhältlich ist. Auf Server 101 verdienen viele Spieler ihren Lebensunterhalt mit hinterhältigen Angriffen auf unbescholtene Mitbürger, generell sind sich alle Gilden in dieser Welt irgendwie feindlich gesinnt – Atempausen oder ruhige Minuten gibt es kaum. Schaut man auf den nächsten Server, so stellt man fest, daß es hier eigentlich nur zwei große Gruppierungen gibt, die sich weder feindlich noch freundschaftlich gesinnt sind. Sollte hier jedoch ein Raubritter auftauchen, so halten fast alle Spieler zusammen und leisten dem Unruhestifter vehementen Widerstand. Diese Liste läßt sich endlos fortführen, und auch bei anderen Online-Rollenspielen wie beispielsweise *Ultima Online* lassen sich ähnliche Phänomene beobachten. Im Prinzip kann man deshalb festhalten: Die Designer entwickeln eine virtuelle Umgebung, die Spieler müssen selbst entscheiden, was richtig oder falsch, was gut oder böse ist. Diese Lösung birgt natürlich Gefahren, weil sich einige Mitglieder der Gemeinschaft möglicherweise unterdrückt oder ungerecht behandelt fühlen. Allerdings kann von der Spielleitung in das Geschehen kaum eingegriffen werden, da sonst das Gefüge komplett zusammenbrechen würde. Wenn man sich also dazu entschließt, an einem Online-Rollenspiel teilzunehmen, so muß man sich mit den Gegebenheiten zurechtfinden und versuchen, Freunde oder vielleicht sogar eine Gilde zu finden, die mit einer helfenden Hand zur Seite stehen. In diesem Punkt unterscheiden sich moderne Online-Rollenspiele kaum von den betagten Brett- und Würfelspielen. Schon damals konnte man seinen Spielleiter nicht einfach nach ein paar Erfahrungs- oder Lebenspunkten fragen... Online-Rollenspiele dürfen allerdings nicht als normales Spiel mit erweiterten Multiplayerfunktionen betrachtet werden. Kommunikation steht stark im Vordergrund und sollte unbedingt betrieben werden, um Kontakte zu anderen Spielern aufzubauen. Zieht man als schweigsamer Einzelkämpfer durch die Landschaft, so verpaßt man den eigentlichen Reiz eines Online-Spiels, an dem schließlich mehrere hundert Spieler gleichzeitig teilnehmen können. Zusammen mit ein paar Kriegern und Zauberern ein scheinbar unbesiegbares Monster in die Knie zu zwingen, einen Streifzug durch idyllische Wälder zu unternehmen oder gar als geladener Gast an einem Hochzeitsfest teilzunehmen – dies sind nur ein paar der zahlreichen Aktivitäten, die solche virtuellen Umgebungen zur Verfügung stellen.



Hochzeiten sind gut besucht. 65 Gäste drängen sich in dem Festsaal.



Die glücklichen Sieger eines Wettlaufs zu einem Tempel in Meridian.



Kommunikation ist auch bei Ultima Online wichtig. Texte erscheinen in diesem Online-Spiel direkt über dem Kopf des Sprechenden.

Momentan erhältlich?

Welche Spiele sind momentan erhältlich? *Meridian 59* gibt es schon seit mehr als zwei Jahren auf einem amerikanischen Server, seit dem 1. Oktober 1997 auch in Deutschland. Im Herbst 1997 ist auch *Ultima Online* vom Stapel gelaufen, das aber momentan nur über amerikanische Server erreichbar ist. Die anderen Projekte befinden sich entweder noch in einer frühen Entwicklungs- oder in der Beta-Phase. Schon bald dürfte *Everquest* von Sony Interactive auf den Markt kommen. Die grafische Ausarbeitung sieht recht gelungen aus, allerdings läßt sich noch wenig über das Gameplay bzw. die Zahlungsmodalitäten und die Server-Struktur sagen. Das gleiche gilt für *Asheron's Call* von Microsoft, das in puncto Interface und Aufbau stark an *Meridian 59* erinnert. Nähere Details wollen die Entwickler im Frühjahr 1998 enthüllen, mit einem Erscheinen vor Ende des Jahres ist eigentlich nicht zu rechnen.

Oliver Menne ■

Meridian 59

Seit dem 1. Oktober 1997 kann *Meridian 59* auch auf mehreren deutschen Servern gespielt werden. Die Abrechnung erfolgt über Bankeinzug oder Kreditkarte. Zum Redaktionsschluß waren vier Server geöffnet und der fünfte bereits in Vorbereitung. Die meisten Spieler wenden sich *Meridian 59* aufgrund der günstigeren Telefontarife in den Abendstunden zu, tagsüber herrscht meist Ruhe in der virtuellen Welt. Jeder neue Mitbürger dieser Gemeinschaften erhält neben der kostenlosen Software zunächst zwei Wochen kostenlose Spielzeit, danach muß man sich entscheiden, ob man weiterspielen möchte. Nähere Informationen über *Meridian 59* und die verschiedenen Abrechnungsmodi erhalten Sie auf der Website `http://www.gamesonline.de.`



Ultima Online

Seit Herbst letzten Jahres ist *Ultima Online* erhältlich – auch wenn es in Deutschland immer wieder zu Lieferengpässen kommt, haben doch einige Import-Händler Origins Online-Rollenspiel im Sortiment. Europäische bzw. deutsche Server gibt es momentan noch nicht, bislang kann nur in den Vereinigten Staaten gespielt werden. Die monatlichen Kosten belaufen sich auf 9,99 Dollar, gezahlt werden kann ausschließlich mit Kreditkarte. Da *Ultima Online* vornehmlich von Amerikanern gespielt wird, geht es aufgrund der Zeitverschiebung erst in den späten Nachtstunden richtig zur Sache. Nähere Informationen zu *Ultima Online* und die Abrechnung bzw. Registrierung erhalten Sie über die Website `http://www.owo.com.`

Hardware XTRA

Inhalt

Vorwort

Die Spielehardware-Entwicklung rollt im ICE-Tempo an. Ob es nun Grafikkarten, Soundplatinen oder Spiele-Controller sind: An technischen Neuerungen mangelt es gerade in der kauffreudigen Weihnachtszeit wahrlich nicht. Dieser erfreuliche Umstand wird leider von zwei weniger schönen Begleiterscheinungen flankiert. Zum einen besitzt nicht jeder Hardware-Hersteller größere Ambitionen, Universallösungen zu schaffen. Die Folge davon sind Inselentwicklungen, die andere Anbieter ausgrenzen und die Käuferschaft in einiger Verwirrung zurücklassen. Zum anderen ist zu beobachten, daß eine von allen Betroffenen (also Herstellern und Kunden) gerade eben noch akzeptierte Technologie schon vom dritten Folgeprodukt abgelöst wird. Mit unseren Hardwaretests wollen wir Ihnen deshalb die nötige Transparenz für Ihre geplanten Investitionen verschaffen. Zu diesem Zweck finden Sie ab sofort in jedem HardwareXtra auch eine entsprechende Referenzliste mit aktualisierten Testergebnissen.

Viel Spaß wünscht Ihnen Ihr
Thilo Bayer

Spiele-Werkzeug:

33 Controller im Härtetest

Zwanzig Gamepads
Sieben Lenkradsysteme
Sechs 3D-Controller

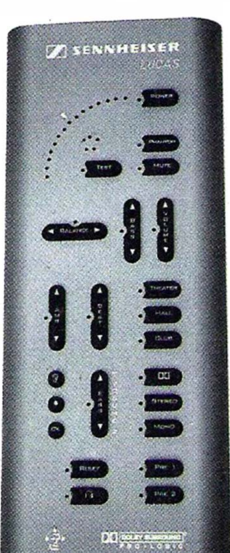




Sennheiser Lucas
Dolby-Lauscher

Dolby Surround ebnet sich den Weg in die Spielebranche. Nachdem mittlerweile zahlreiche Spiele mehr oder weniger klammheimlich mit dieser Raumklang-Option ausgestattet wurden, liefert Sennheiser mit dem Lucas System die entsprechende Hardware dazu. Das eigentliche Dolby-Kästchen hat einen integrierten Surround-Prozessor und kann zusammen mit einem Stereo-Kopfhörer oder Aktiv- bzw. Passivboxen seine räumlichen Qualitäten entfalten. Ein kompliziertes Verfahren zur Plazierung virtueller Schallquellen sorgt dabei für die entsprechenden Sounderlebnisse. Eine Vielzahl von Spezialeffekten erlaubt die Anpassung des Systems an die jeweilige Geräuschquelle: Raumklangeffekte, Nachhallzeiten oder Baßeinstellungen sind per Knopfdruck einstellbar. Das Lucas-Gerät selbst kostet knapp 500 Mark, ein entsprechender Stereo-Kopfhörer zwischen 200 und 400 Mark.

Info: Sennheiser, 0180-5221539



Dolby über Kopfhörer: das Lucas Surround System vom Kopfhörer-Veteranen Sennheiser.

Monitore von Iiyama und ViewSonic
Gewinnspiel

Nachdem die Redaktion in den letzten Monaten einige Dutzend Strahlemänner auf Bildröhre und Maskenqualität getestet hat, besteht nun auch für die Leser der PC Games die Chance auf eine neue Flimmerkiste. Mit der freundlichen Unterstützung von Iiyama verlosen wir jeweils einen Vision Master 350 (15 Zoll) und einen Vision Master Pro17 (17 Zoll). Aus dem Hause ViewSonic kommen dazu noch je ein 15GA (15 Zoll) sowie ein P775 (17 Zoll). Von der hervorragenden Qualität der Verlosungsexemplare ließen sich sogar gestrenge Testeraugen überzeugen. Was Sie dafür tun müssen? Postkarte heraussuchen, Stichwort „Monitorverlosung" darauf vermerken und an folgende Adresse schicken:

Die glücklichen Gewinner werden anschließend von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist dabei wie immer ausgeschlossen.

Computec Verlag • Stichwort: „Monitorverlosung"
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Force Feedback-Geräte
Ausblick auf Wackelfreuden

Das Internet bietet Force Feedback-Interessenten wahrlich genug Futter zum Träumen. Kaum zu glauben, aber dennoch wahr: Die Firma Immersion baut an der ersten FF-Maus. Der Benutzer der FEELit Mouse muß sich dabei in den Disziplinen Scrolling-Kräfte, Folder-Gewichtheben oder Icon-Elastizität bewähren. Wer diese Meldung nicht fassen kann, sollte sich unter **http://www.force-feedback.com/feelit/feelit-content.html** selbst über das Mitte bis Ende 1998 erscheinende Nagetier informieren. Hinter **http://www.platinumsound.com** versteckt sich das Ultimate Per4mer Wheel, das komplett mit Pedalen und Force Feedback ausgestattet ist. Das Design des Lenkradsystems ist dabei sehr futuristisch gehalten und verspricht heiße Konkurrenz zu den Thrustmaster-Rennwerkzeugen. Ohne Force, aber nichtsdestotrotz für alle Renn-Fans ein heißer Kandidat ist das Le Mans-Lenkrad von Endor. Im Januar soll das knapp 200 Mark teure F1-Gerät schon auf den Controllermarkt kommen.

Thrustmaster bekommt mit dem Le Mans-Lenkradsystem von Endor Konkurrenz (oben rechts). Nager mit Rütteleffekten sollen dem tristen Win95-Alltag mehr Abwechslung verschaffen (rechts).

Endor Fanatec Programator
Schwarze Wunderbox

Endor hat ein Einsehen mit Freunden geselliger Spielerunden am PC. War die gleichzeitige Verwendung von Mehrtasten-Gamepads bisher lediglich Microsoft Pad- und neuerdings auch Thrustmaster Rage 3D-Besitzern vorbehalten, können mit Hilfe des Programators nun zwei völlig beliebige Digitalkameraden mit reichlich Feuerknopfbelegungen angeschlossen werden. Dazu schaltet man die Black Box zwischen Tastatur und PC und kann nun auch alte Digisticks ohne entsprechende Option völlig frei programmieren. Mit dieser Technik sind sogar Mehrfachbelegungen pro Feuertaste möglich (sogenannte Kung Fu Keys). Und das beste daran: Sie benötigen keine Software für den Programator und können den Joystick-Port der Soundkarte weiterhin nutzen. Das Spielegerät wird spätestens Januar erscheinen und voraussichtlich 85 Mark kosten.

Info: Avalon, 06021 840681



Der unscheinbare Programator hat zwei Speicherplätze für Ihre Programmierbemühungen.



Zusatzkonzert

Kurz nach Abschluß der letzten Soundkartentests für das klanglich ausgerichtete Schwerpunktthema trafen noch zwei vielversprechende Platinen in der Redaktion ein. Die Qualität der Melodiekünstler reichen wir Ihnen deshalb im folgenden gerne nach.

Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3D

Hardware XTRA AWARD

Schon beim Soundkarten-Hörtest im letzten HardwareXtra machte eine Guillemot-Karte das Rennen. Im Vergleich zum Testsieger Home Studio 2 ist die Dynamic 3D auf den Hardcore-Spieler ausgerichtet, der über musikerrelevante Features die Nase rümpft. So sind die Unterschiede in der RAM-Bestückung (zwei statt vier MB), der Software-Ausstattung sowie der nicht vorhandenen Upgrade-Möglichkeit auf ein Digi-Interface zu finden. Spielernahe Klangfeatures wie der wohltönende MIDI-Sound, der 4 Band-Equalizer, Echtzeiteffekte, Anschlüsse für vier Boxen sowie die DLS- und DirectSound-Kompatibilität finden sich auch in den Platinen-Innereien der Dynamic 3D. Um beim Kartenkauf in den Genuß von DirectSound zu kommen, hat man mit POD ein lärmiges Rennspiel beigelegt. Die Aktivierung des Klangbildes funktioniert dabei über die Maxi-FX-Software. Völlig spieleunabhängig kann der Soundstratege an Effekten und Musik rumbasteln oder die Voreinstellungen für 50 Spiele übernehmen. Die Zukunft verspricht noch größeren Komfort, da Spielehersteller wie Blue Byte, LucasArts oder Ubi Soft die Implementierung von 3D Positional Audio angekündigt haben. Erste Früchte dieser erfreulichen Meldung sind ein Patch für POD und die brandneue F1 Racing Simulation. Räumliche Tontechnik-Meisterleistungen sowie bombastische Schall- und Halleinlagen scheinen also für zukünftige Spielefreuden gesichert zu sein. Lohn der Mühe: ein HardwareXtra Award für die momentan beste Zocker-Soundplatine.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

Shuttle Spacewalker Sound System HOT-255



Der Sound-Spezialist von Shuttle ist mit dem AudioPCI-Chip von Ensoniq ausgestattet und damit ein Vertreter der aufkommenden PCI-Lärmplatinen. Als Beilage packte man ein Audiokabel sowie eine englische Kurzanleitung in die Krawallschachtel – trotz gegenteiliger Bekundung findet sich keine deutsche Dokumentation auf der CD. Die softwareseitige Installation unter Windows 95b sollte – anders als in der Anleitung empfohlen – unter Umgehung der Autoerkennung gewagt werden, da sonst trotz Treiberfahndung nicht alle nötigen Bestandteile eingebunden sind. Da die Karte weder RAM noch ROM hat, werden die Instrumentenbänke für die MIDI-Musik bei Bedarf einfach von der Festplatte geladen. Die beiliegenden 2 MB- und 4 MB-Samples klingen ganz nett, besonders die Drums dröhnen jedoch recht verunglückt daher. Der Praxistest mit den neuesten SideWindern von Microsoft verlief problemlos, so daß der MIDI-Schnittstelle uneingeschränkte Joystick-Kompatibilität bescheinigt werden kann. Die DOS-Kompatibilität wurde erstaunlicherweise so gelöst, daß verwöhnte Ohren trotz PCI nicht auf MIDI-Musik verzichten müssen. Nur an manchen Stellen im Spiel macht sich die DMA-Emulation durch kurze Soundhänger bemerkbar. Negative Auffälligkeiten sind undurchsichtige Beschriftungen der Ein- und Ausgänge sowie die magere Software. Wer jetzt auf den PCI-Soundzug aufspringen will, ist bei einem Preis von 139,- Mark jedenfalls nicht schlecht beraten.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Modell	Maxi Sound 64 Dynamic 3D (Hardware XTRA AWARD)	Spacewalker Sound System HOT-255
Hersteller	Guillemot	Shuttle
Info-Telefon	0211-338000	04121-476860
Preis (lt. Hersteller)	DM 249,-	DM 139,-
Kartentyp	ISA	PCI
Stimmen	64	32
Instrumente	425	128
Kompatibilität	SB Pro, MPU-401, GM, GS, DSound, DLS	SB Pro, MPU-401, GM, MT 32, DSound, Ensoniq
Eingänge	Line In, Mic	Line In, Mic
Ausgänge	Line out, 2x Speaker, Game	Line out, Speaker, Game

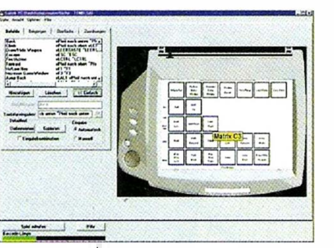


Saitek PC dash

Spiele-Klavier

Der Markt für PC-Eingabegeräte kommt in Schwung. Nach Auslieferung der ersten Force Feedback Joysticks durch CH und Microsoft erfreut Saitek nun tastaturgeplagte Spieler mit dem PC dash.

Sie sind es leid, Games mit komplexen Keyboard-Belegungen nur durch Verknotungen vernünftig spielen zu können? Die Rechnungen Ihres Hausarztes für Sehnenscheidenentzündungen und Fingerarthrose nehmen astronomische Ausmaße an? Dann hat der Joystick-Spezialist Saitek mit dem Spielewaschbrett PC dash die Lösung für ihre Probleme. Vorbei sind die Zeiten des Neukonfigurierens von Spielen oder Amnesie-Erscheinungen bei unfreiwilligen Tastenverwechslungen. Der Controller wird dabei einfach zwischen Tastatur und PC geklemmt: Besitzer von PS/2-Keyboards sind ohne Zusatzkabel dashbereit, normale Tastenartisten müssen noch zwei beigelegte Überbrückungskabel anstöpseln. Zwei Möglichkeiten stehen zur Schablonenaktivierung zur Verfügung. Bei der Barcode-Lösung legen Sie die Spielekarte ein und bewegen den Codeleser mit einer konstanten Geschwindigkeit von links nach rechts. Alternativ dazu können Sie die Schablonen aber auch über die mitgelieferte Software installieren.



Mit der Software stellen Schablonen im Eigenbau kein Problem dar.

Tastentechnik

35 berührungssensitive Knöpfe warten darauf, für geeignete Spiele zum Leben erweckt zu werden. Darüber hinaus befinden sich ein Steuerkreuz sowie Feuerknöpfe und eine Umschalttaste auf dem PC dash. Zu Beginn ist der fehlende Druckpunkt der Tasten etwas ungewohnt, auch der beigepackte Plastikaufsatz lindert diesen Umstand nur geringfügig – nach einer gewissen Umstellungszeit ist die fehlende Rückmeldung aber zu verschmerzen. Die Extraknöpfe und das Steuerkreuz sind eher als Zusatz-Gimmick anzusehen, denn der PC dash will und kann Eingabegeräte wie Maus oder Joystick kaum ersetzen, sondern soll als Co-Pilot zu den genannten Eingabegeräten das Befehleklimpern vereinfachen.

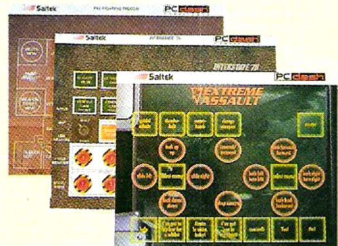
Das neue Spieleinstrument von Saitek wird unter anderem mit einer Incubation-Schablone ausgeliefert.

Schablonenspiele

Prädestiniert sind natürlich Spiele mit mannigfaltigen Tastaturbelegungen wie Flug- bzw. Rennsimulationen, Actionkracher oder Echtzeitstrategie-Titel. Einsteiger werden den schnelleren Spieleinstieg dankbar registrieren, Profis mit flinken Fingern und jahrelanger Erfahrung ziehen unter Umständen das althergebrachte Keyboard vor. Der dash-Schachtel liegen zwölf Schablonen bei, die so bekannte Titel wie *Schleichfahrt, Tomb Raider, MDK* oder *Command&Conquer* mit Tastenbelegungen versorgen. Ein Praxistest mit *Incubation* und *C&C* konnte insofern überzeugen, als einige häufig benötigte Kommandos sinnvollerweise direkt über das Brett aktiviert werden konnten. Schablonennachschub ist dabei über mehrere Kanäle gesichert: Sie können Eigenkreationen mit dem einfach zu bedienenden Editor erstellen und ausdrucken, im Internet Ausschau halten, in Spielemagazinen blättern oder sogar zukünftig im Lieblings-Spiel direkte Konfigurationen vornehmen.

Schablonenvorschau

Ein Controller wie der PC dash lebt selbstverständlich von der Unterstützung durch geeignete Spiele. Neben den zwölf beigelegten Karten werden die folgenden Titel teilweise nachträglich durch spezielle Schablonen unterstützt.



- **I-War (Bomico)**
- **1602 (Bomico)**
- **F22 ADF (Bomico/Ocean)**
- **Dark Reign (Bomico/Activision)**
- **Diablo-Hellfire (Sierra)**
- **Starcraft (Sierra/CUC)**
- **Red Baron 2 (Sierra/CUC)**
- **Tomb Raider 2 (Eidos)**
- **Total Annihilation (GT Interactive)**
- **Abe's Oddysee (GT Interactive)**
- **Uprising (Ubi Soft)**
- **Subculture (Ubi Soft)**
- **Extreme Assault (Blue Byte)**
- **Incubation (Blue Byte)**
- **Civilization 2 (MicroProse)**
- **Worms 2 (MicroProse)**
- **Mechwarrior 3 (MicroProse)**
- **Falcon 4.0 (MicroProse)**

Fazit

Für 149 Mark erhält der Vielspieler eine wirklich sinnvolle Ergänzung zu den üblichen Eingabemedien. Die vollständige Kompatibilität sichert ein breites Einsatzspektrum, und auch die Schablonenversorgung ist gesichert. Besonders für Einsteiger stellt der PC dash eine sehr gute Innovation im Spiele-Controller-Bereich dar.

Stärken:
+ universell einsetzbar
+ breite Spieleunterstützung
+ einsteigerfreundlich

Schwächen:
- fehlender Druckpunkt

Ausstattung:	**gut**
Softwarequalität:	**gut**
Technik:	**gut**
Gesamturteil:	**gut**

Joystick Invasion

Mittlerweile finden immer mehr Spiele-Knüppel den Weg in die Kaufhallen, die ganz offensichtlich einem Design-Wettbewerb entsprungen sind. Ob diese Objekte moderner Ergonomiekunst auch wirklich maximalen Spielespaß garantieren, erfahren Sie im ersten Teil unseres Controller-Vergleichstests. Im Prüflabor wurden Gamepads, Lenkradsysteme und 3D-Controller probegespielt.

Die Entwicklung im Joystickbereich treibt mitunter recht seltsame Blüten. Während so mancher Hersteller viel Zeit und Geld in die Konstruktion besonders ergonomischer oder futuristisch anmutender Designs investiert, legen andere Controller-Schrauber großen Wert auf die universelle Einsetzbarkeit des Spielegeräts. Gegenläufige Tendenzen stellen Spezialwerkzeuge für Genrespezialisten wie Arcade-Eingabegeräte, Düsenjäger-Equipment oder angekündigte Echtzeitstrategie-Mäuse dar. Wohin das Force Feedback-Phänomen führen kann, zeigt die angedrohte Markteinführung einer FF-Maus der Firma Immersion (http://www.force-feedback.com/feelit/feelit).

Wertungen ohne Ende

Damit Sie gerade vor Weihnachten nicht den Überblick verlieren, startet mit dieser Ausgabe der Spiele-Controller-Vergleichstest. Den Anfang machen die digitalen Drückeberger aus der Gamepad-Abteilung, Lenkradsysteme für angehende Schumi-Nachahmer sowie 3D-Werkzeuge für die optimale Raumgestaltung. Wichtige Kriterien bei der Bewertung der Testopfer sind dabei Ausstattungsfragen, die Softwarekategorie sowie Technikmerkmale. Bei der Ausstattung werden Knopfbestückung, Kabellängen sowie beiliegende Handbücher oder Softwarezugaben bewertet. Hinter dem Merkmal „Software" verbirgt sich die softwareseitige Installation, das Programmier-Handling sowie die Kompatibilität zu DOS und Win95. Der Bewertungskategorie „Technik" kommt die größte Bedeutung zu, weshalb sie in der Tabelle für die jeweilige Produktkategorie auch gesondert erwähnt wird. In die Urteilsfindung fließen dabei die Punkte Widerstand, Ergonomie (Griff-Haltung, Handablage, Knopferreichbarkeit und Links-/Rechtshänder-Kompatibilität) sowie Stabilität und Spielsteuerung ein. Auch die Qualität der Verarbeitung spielt in diesem Zusammenhang eine wichtige Rolle.

Kalibrierungskämpfe

Die neuen SideWinder-Sticks oder auch das Thrustmaster-Lenkrad Formula 1 stellen harte Anforderungen an den MIDI-Port der Soundkarte. Die Ports älterer Soundkarten wurden für langsamere Systeme entwickelt und haben dementsprechend Probleme mit der Geschwindigkeit und den Timing-Anforderungen moderner Spiele. Gerade bei Lenkradsystemen bietet sich deshalb die Anschaffung einer Gamecard mit Geschwindigkeitsregler an, die die Anpassung des MIDI-Ports an die Systemgeschwindigkeit erlaubt. Außerdem ist es ratsam, die Kalibrierung des Joysticks mit ausgeschalteter Option „Poll mit Interrupts" durchzuführen, um anschließend das Polling wieder anzuklicken. So können Sie sicher sein, daß der Port in einem nicht beschleunigten Zustand auf den Stick eingestellt wird.



Die Game Device Software von Microsoft in der Version 2.0: ein Musterbeispiel für anwenderfreundliches Knöpfekonfigurieren.

Gamepads

Das digitale Gamepad – Dein Freund und Helfer bei Sport- und Actionspielen. Wurden die ersten Pads noch in spartanischem Gewand mit maximal vier Feuerknöpfen und Steuerkreuz ausgeliefert, gibt es mittlerweile regelrechte Funktionsmonster mit bis zu 10 Feuertasten, Programmieroption und Keyboardanschluß. Das digitale Dasein der Joypads wird dadurch begründet, daß der Stick in seinen Bewegungen nur zwei Zustände kennt: an oder aus. Mit dieser Technik sind besonders kurze Reaktionszeiten und -wege möglich, weshalb das Einsatzgebiet der Digipads klar umrissen ist. Sind Sie ein fleißiger Vertreter friedfertiger Handkanten-Simulationen oder beinharter Aktivist genau getimter Bodychecks, werden Sie um ein qualitativ hochwertiges Eingabegerät für diese Spielegenres wohl nicht herumkommen. Als Referenzspiele für die im folgenden vorgestellten Pads wählten wir unter anderem *NHL 98* und *FIFA 98* von EA Sports sowie *Pandemonium* von BMG Interactive. Bei den nichtprogrammierbaren Digitalgeräten überzeugten vor allem das MaxFire von Genius, das PowerPad von InterAct sowie die Saitek-Digisticks. Die Entscheidung für den Award fiel auf programmierbarem Terrain. Hier lieferten sich der SideWinder, der Rage3D sowie das GamePad Pro ein spannendes Rennen. Schließlich fiel die Entscheidung zugunsten des Gravis-Sticks, da er als einziges Produkt eine völlige Kompatibilität zu allen Betriebssystemen bietet. Reine Win95-Naturen finden sowohl im Microsoft- als auch im Thrustmaster-Spielewerkzeug herausragende Eingabegeräte.



Referenz für digitale Gamepads: trockene Schlagschüsse, butterweiche Soloeinlagen und knackige Körperkontakte mit NHL 98.

ACT Labs Powerramp



Keyboard-Spielecontroller scheinen langsam, aber sicher in Mode zu kommen. Auch das Powerramp schmuggelt sich zwischen Keyboard und PC und erlaubt dadurch umfangreiche Programmierfeatures. 14 handliche Tasten warten auf Ihre Programmierkunst, wobei sogar bis zu 10 Schlagfolgen auf manchen Knöpfen speicherbar sind. Autofeuer, Achsentausch sowie vier Makrobänke stehen dem anspruchsvollen Arcade-Verehrer zur Verfügung. Software und Handbuch sind englisch und sehr gut ausgefallen, außerdem stehen über 50 Spielekonfigurationen zur Verfügung.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

ACT Labs Powerramp Mite



Das Mite-Pad aus der Powerramp-Reihe läßt sich direkt am Spielewerkzeug programmieren und verfügt über ähnliche Features wie der Brett-Kollege. Wer auf der Suche nach optimalen Steuerungskonfigurationen ist, erhält mit dem Mite sicherlich ein ansprechendes Hilfsmittel. Auch ohne Programmier-Schnickschnack spielt sich der Digi-Stick sehr gut: Steuerkreuz und Knopfanordnungen sind dem Microsoft-Gerät dabei stark nachempfunden. Insgesamt ein erfreuliches Stück digitaler Designerkunst, das die Redaktion auch gerne in einer tastaturlosen Variante gespielt hätte.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

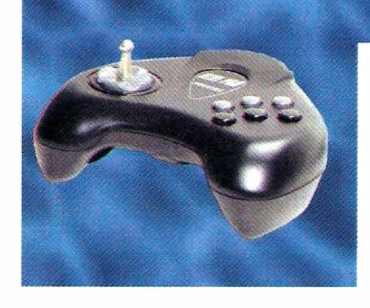
Air Labs Striker



Das Striker ist ein höchst filigranes Joypad mit sicherem Draht zum Joystick-Port. Bis zu acht unterschiedliche Feuerknöpfe lassen sich aktivieren; außerdem stehen zwei spezielle Dauerfeuer-Buttons zur Verfügung. Das Konsolen-Design sorgt dabei für durchaus brauchbare Spieleergebnisse, in Sachen Ergonomie laufen dem Striker jedoch andere Pads den Rang ab. Mit einem entsprechenden Fremdtreiber lassen sich alle Funktionstasten unter Win95 aktivieren, ansonsten sind Sie auf die Kompatibilität mit dem jeweiligen Spiel angewiesen – NHL 98 erkannte nur vier Aktionstasten.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Endor Fanatec Eezee Pad



Die neugegründete Firma Endor produzierte früher unter dem Label AlfaData und wird in den nächsten Monaten eine dicke Eingabegeräte-Palette auf den Markt bringen. Der erste Zögling der Fanatec-Reihe stellt das günstige Eezee Pad dar, das mit insgesamt 8 Funktionstasten, einem aufschraubbaren Metall-Stick sowie abnehmbaren Gummi-Noppen im Paket kommt. Die anfangs etwas klobige Konstruktion vermag im Spielverlauf zu überzeugen. Der Aspekt der Programmierbarkeit wird über einen Treiber hergestellt. Insgesamt ein sehr erfreuliches Preis-Leistungs-Verhältnis.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



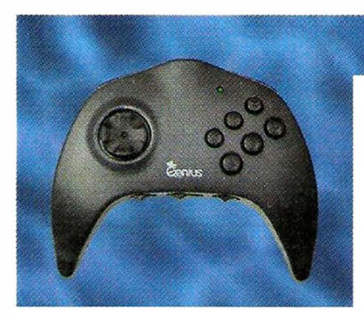
Genius Game Hunter



Der Punktejäger von Genius ist ein preiswerter Digitalgenosse und spielt sich trotz des biederen Designs gar nicht mal schlecht. Das gelblackierte Steuerkreuz bringt zwar schwammige Erlebnisse mit sich, ansonsten liegt das Pad aber gut in der Spielhand, und die Knöpfe sind auch vernünftig erreichbar. Rätselhaft bleibt jedoch, wie die zusätzlichen vier Buttons aktiviert werden sollen. Das Handbuch schiebt die Schuld auf Spiele, die nicht mehr als die Standardknöpfe unterstützen. *NHL 98* – sonst als gieriger Tastennachfrager bekannt – wollte jedenfalls nur mit vier Knöpfen kooperieren.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Genius MaxFire



Auch das nächste Genius-Gamepad gibt sich knopftechnisch sehr ausstattungsfreudig: Acht Funktionstasten, verschiedene Turbomodi sowie die dankbare Ein- und Ausschaltoption für Zusatzknöpfe stehen zur Verfügung. Den eigentlichen Reiz der Digitalkanone macht jedoch das Bumerang-Layout aus. Zusammen mit dem SideWinder-Pad steht sie an der Spitze ergonomischer Handhabung, wobei auch die Tastenformationen optimal angeordnet sind. Mangels eines entsprechenden Win95-Treibers können die vier optionalen Tasten jedoch nur als Schub- oder Ruderkontrolle verwendet werden.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	gut

Genius PowerStation



Die Arcade-Maschine von Genius besitzt ein überdimensionales Fledermauskostüm und ist eher für Ballerspiele oder das Kung Fu-Genre geeignet. Ein riesiger, aufschraubbarer Knüppel prangt zur Linken, der rechte Flügel wird mit sechs monströsen Feuerknöpfen belegt. Mittig finden sich Modusschalter für die einzelnen Tasten sowie ein Geschwindigkeitsregler. Wer gerne spielhallenkompatibel seine Aktionsknöpfe mit geballter Faust bearbeitet, findet in der PowerStation eine passende Digi-Heimat. Spieler mit Arcade-Aversionen sollten lieber auf handlicheres Werkzeug zurückgreifen.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Gravis GamePad



Als Klassiker unter den Digiknüppeln ist das Gravis GamePad für manche Spielezeitgenossen immer noch unersetzlich. Positive Aspekte liefern die Aufschraubmöglichkeit eines Mini-Sticks sowie der Achsen-Flip für echte Links- und Rechtshänder-Kompatibilität. Etwas angestaubt ist das Digi-Design, die Anzahl der Feuerknöpfe sowie die Verbindungsleitung zum Joystick-Adapter – außerdem ist der Plastik-Stick abbruchgefährdet. Als bodenständiger Drückeberger kann das Pad jedoch allen Spiele-Puristen mit Abneigung gegen umständliche Programmierfunktionen empfohlen werden.

Ausstattung:	ausreichend
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	befriedigend

Gravis GamePad Pro



Das GamePad Pro ist die aufgebohrte Variante des altehrwürdigen Standard-Pads von Gravis. Die Konsolenkonstruktion liegt vernünftig in der Hand, und auch die Knopfverteilung entspricht den Ansprüchen aktueller Actiontitel. Drei Modi warten auf den Anwender: Die GrIP-Variante ermöglicht die Programmierbarkeit des Digisticks, ansonsten läßt sich das Pad als 4 Button- oder als 2 Button-Werkzeug benutzen. Letztere Option ist sinnvoll, wenn Sie ein weiteres Pro-Pad an das mitgelieferte Y-Kabel hängen. Die DOS-Kompatibilität wird über ein Tastenset-Programm hergestellt.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

InterAct PC Propad 4



Das preislich recht günstig ausgefallene Propad 4 hat neben vier Einzelfeuer-Tasten noch vier Zeigefinger-Turboshooter sowie zwei Dauerfeuer-Geschwindigkeiten. Das Digital-Design ist etwas zierlich ausgefallen, so daß Spieler mit großen Handflächenausmaßen leichte Probleme mit dem Gerät bekommen. Das Steuerkreuz erweist sich als recht schwergängig, außerdem drohen bei Dauerspielen ein dicker Daumen und designbedingt Ermüdungserscheinungen in den Fingern. Die Turbotasten sind eine nette Zugabe, werden im Eifer des Gefechts jedoch gerne mal aus Versehen gedrückt.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend



InterAct PC PowerPad Pro



Das PowerPad Pro hat zwei Betriebsmodi: Neben einem 6 Button-Pad kann es auch in der 4 Button-Variante mit Throttle-Funktion gespielt werden. Die großzügige Ausstattung erlaubt die Wahl zwischen einem herkömmlichen digitalen Steuerkreuz sowie einem analogen Mini-Stick mit Trimmrädern. Eine mitgelieferte Software erlaubt zu diesem Zweck die direkte Überprüfung der Funktionstüchtigkeit des Pads. In der Ergonomieabteilung erhält das PowerPad bessere Noten als der kleine Kollege Propad 4, für eine Spitzennote liegt das Spielewerkzeug aber zu klobig in der Hand.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

InterAct 3D ProgramPad



Das High-End-Pad von InterAct ist im durchsichtigen Pop-Art-Outfit gehalten. Hinter dieser Designstudie verbirgt sich jedoch ein wohltuend ergonomisches Spielzeug, das als 6 Button-Pad oder als programmierbares 10 Tasten-Gerät fungiert. Während der normale Betrieb höchst präzise Bewegungsmanöver erlaubt, sollte die Programmierfunktion weitläufig umspielt werden. Software- und handbuchtechnische Mängel machen das Konfigurieren des Daddelsticks zum Lottospiel, außerdem muß für diesen Modus das ProgramPad zwischen Keyboard und PC gestöpselt werden.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Logitech ThunderPad Digital



Das kleingewachsene ThunderPad Digital von Logitech ist auf Anwender mit zierlichen Spielegreifern ausgerichtet und stellt trotz interessanter Form nicht gerade einen Ausbund an Ergonomie dar. Das Steuerkreuz und die Tastenformationen sind mehr als schwergängig, was schnelle Reaktionen nicht unbedingt eben erleichtert. Vorbildlich sind dagegen die kinderleichte Programmier-Software und das mitgelieferte Spieleset-Paket. Insgesamt acht Knöpfe sind mit Funktionen belegbar, wobei zwei spezielle Einstelltasten für den Normal- oder den Turbofeuermodus verwendet werden.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	gut

Microsoft SideWinder Gamepad



Microsoft ist mit seiner qualitativ hochwertigen Controller-Palette mittlerweile sehr erfolgreich. Das Gamepad steht diesem Anspruch kaum nach: Edle Verarbeitung, optimale Win95-Kompatibilität, gute Software und die Anschlußmöglichkeit von drei weiteren Microsoft-Pads sprechen eine deutliche Sprache. Etwas störend wirkt die fehlende DOS-Kompatibilität sowie die sich einstellende Daumenpeinigung nach längeren Spieleeinlagen. Mit dem vorhandenen Knopfbataillon lassen sich viele schöne Programmiereinfälle realisieren; faule Gemüter übernehmen die beiliegenden Buttonsets.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

Saitek X6 - 31 M



Das erste Pad von Saitek ist eine 6 Button-Ausführung, dessen Bewegungskreuz ungewöhnlicherweise mit Mikroschaltern ausgestattet ist. Alle Funktionstasten sind dabei dauerfeuerkompatibel und können mit zwei Geschwindigkeiten betrieben werden. Die Fledermaus-Konstruktion des Digiknüppels liegt aufgrund der geschmeidigen Oberfläche wohltuend in den Händen, die Knöpfe sind aber etwas zu groß ausgefallen. Obwohl dadurch gerade in *NHL 98* ein schnelles Umgreifen etwas erschwert wird, lassen sich die Aktionen der Spieler jedoch erfreulich genau steuern.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Saitek X6 - 32 M



Das angenehm ergonomische 32 M hat vier gelb leuchtende Feuerknöpfe, vier zusätzliche Zeigefinger-Werkzeuge sowie individuelle Auto-/Turbofeuer-Regler. Die Mikroschalter beim Steuerrad sorgen für präzise Jogging-Manöver, während die dicken Funktionstasten leider kein Garant für rasche Reaktionszeiten sind. Die vorderseitige 4er-Knopfparade läßt sich bei DirectX5-Spielen lediglich als Schub- und Ruderkontrolle aktivieren – sonstige Effekte sind momentan leider nicht programmierbar. Trotzdem ein höchst angenehmer Digitalkamerad, der für viele Stunden Actionspaß sorgen kann.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Thrustmaster Rage3D



Ein neues Spielegerät kommt von Thrustmaster. Der Rage3D sieht aus wie ein Halbmond, hat einen Digital-/Analog-Umschalter sowie ein daumenfreundliches Steuerkreuz. Die Ausstattung beinhaltet drei Spieledemos, eine gut zu bedienende Mapper-Programmiersoftware sowie ein eigenes Prüf-Panel. Erwähnenswert sind die Anschlußmöglichkeit von drei weiteren Rages sowie die Config-Daten. Wermutstropfen: DOS-Veteranen schauen in die Röhre, und der 10 Button-Riese wird in der DOS-Box zu einem 2 Achsen-/4 Tasten-Gamepad. NHL konnte nicht zur Kooperation bewegt werden.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	sehr gut

Vidis Destiny PC Joypad

Daß preiswerte Pads sich mitunter auch genauso spielen, demonstriert der kleine Joypad-Kame-rad von Vidis. Eine viel zu kurze Spieleleitung, ein Verbindungsstecker mit unbändigem Freiheitsdrang, ein Steuerkreuz, das sich anfühlt wie ein Floß auf dem Pazifik bei Windstufe 10, seltsame Druckknöpfe... Hier paßt im negativen Sinne leider alles zusammen. Für absolute Gelegenheitsspieler mit Spinnweben im Geldbeutel mag der Stick noch Bedeutung haben. Die Redaktion wartet jedoch geduldig auf die angekündigten Neuerscheinungen bei Vidis.

Ausstattung:	ausreichend
Software:	befriedigend
Technik:	ausreichend
Gesamturteil:	ausreichend

Z+Z-Soft (Logic3) PC MasterPad



Ein sehr interessantes Pad erreichte uns aus der Schweiz von Z+Z-Soft. Das MasterPad beherbergt acht Funktionstasten sowie Regelungen für Turbo- und Autofeuer. Völlig mysteriös bleibt jedoch, wie die zusätzlichen vier Zeigefinger-Tasten eingebunden werden sollen – ein Treiber liegt jedenfalls nicht bei. Benutzt man einen entsprechenden Fremdtreiber, funktioniert auch *NHL 98* ohne Knopf-Probleme. Lediglich die Haupttasten sind schwere Brocken, ansonsten spielt sich das Pad tadellos. Mit integrierter Software und längerem Kabel wäre das Pad in den Digi-Top 5 zu finden.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	befriedigend

Z+Z-Soft (Logic3) PC ExplorerPad



Das ExplorerPad hat leichte Layout-Unterschiede im Vergleich zum MasterPad-Kollegen aufzuweisen. Die Dauerfeuergeschwindigkeit wurde gekippt, dafür stehen sechs Feuerfunktionen im Spielewaffen-Arsenal bereit. Leider muß sich der Tester wieder an einem Fremdtreiber vergreifen, um diese in voller Pracht genießen zu können. Außerdem trägt das Steuerkreuz schwer an seiner Linkslastigkeit – nach rechts bewegt man seine Spielfigur nur mit äußerster Kraftanstrengung. Eigentlich schade, denn das Digipad macht ansonsten einen wirklich brauchbaren Eindruck.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Hersteller	ACT Labs	ACT Labs	Air Labs	Endor Fanatec	Genius	Genius	Genius	Gravis	Gravis	InterAct
Modell	Powerramp	Power. M ite	Striker	Eezee Pad	Game Hunter	MaxFire	PowerStation	GamePad	GamePad Pro	PC Propad 4
Info-Telefon	0541-122065	s. links	s. links	06021-840681	02173-974321	s. links	s. links	0541-122065	0541-122065	04287-125113
Preis (lt. Hersteller)	DM 89,-	DM 59,-	DM 35,-	DM 20,-	DM 25,-	DM 40,-	DM 60,-	DM 39,-	DM 59,-	DM 30,-
Feuerknöpfe	14	16	8	6	8	8	6	4	10	4
programmierbar	14	16	–	6	–	–	–	–	10	–
Autofeuer	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	nein	ja	ja
Kabellänge (cm)	190	210	170	180	150	180	150	160	170	210
Widerstand	schwach	mittel	mittel	stark	mittel	mittel	schwach	mittel	mittel	stark
Ergonomie	gut	gut	befriedigend	befriedigend	befriedigend	sehr gut	befriedigend	befriedigend	gut	befriedigend
Spielsteuerung	gut	gut	befriedigend	gut	befriedigend	gut	befriedigend	gut	gut	befriedigend

Hersteller	InterAct	InterAct	Logitech	Microsoft	Saitek	Saitek	Thrustmast.	Vidis Destiny	Z+Z Soft(Log3)	Z+Z Soft(Log3)
Modell	PowerPad Pro	3D Progr.Pad	Thund.Pad Dig.	SW Gamepad	X6 - 31 M	X6 - 32 M	Rage3D	PC Joypad	PC MasterPad	PC ExplorerPad
Info-Telefon	04287-125113	siehe links	069-92032165	0180-5251199	089-54612710	siehe links	08161-871093	040-5148400	0041-417402116	siehe links
Preis (lt. Hersteller)	DM 50,-	DM 70,-	DM 49,-	DM 69,-	DM 30,-	DM 40,-	DM 99,-	DM 30,-	DM 44,-	DM 44,-
Feuerknöpfe	6	10	8	9	6	8	10	4	4	6
programmierbar	-	10	8	9	-	-	10	-	-	-
Autofeuer	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kabellänge (cm)	210	200	180	180	170	170	180	130	130	130
Widerstand	mittel	stark	stark	stark	schwach	schwach	mittel	schwach	stark	mittel
Ergonomie	gut	gut	befriedigend	sehr gut	befriedigend	gut	gut	ausreichend	gut	gut
Spielsteuerung	befriedigend	gut	befriedigend	gut	gut	gut	sehr gut	ausreichend	gut	befriedigend



Lenkradsysteme

Durch das Force Feedback-Element kommt Leben in die Lenkrad-Branche. Es gibt kaum einen Hardwareschrauber, der hier nicht an einem entsprechenden Eingabegerät herumexperimentiert. Die ersten Ergebnisse sind aber wahrscheinlich erst 1998 zu erwarten, da die jeweiligen Schnittstellen (DirectInput sowie das i-Force-Protokoll) offensichtlich noch nicht optimal ausgereift sind. Der Hobby-Schumi muß sich deshalb vorerst noch mit den kraftlosen Lenkradsystemen begnügen, die je nach Ausführung schon für sehr realistische Fahreinlagen eingesetzt werden können. Gerade in der Zeit nach Veröffentlichung der genialen *F1 Racing Simulation* von Ubi Soft wird sich so mancher bisher standhaft gebliebene Zocker fragen, ob jetzt nicht die Zeit für eine kleine Investition gekommen ist. Formel 1-Einsteiger können sich durchaus an ein pedalloses Gefährt wagen, da die Beherrschung des Lenkrades an sich schon einige Übung abverlangt. Hochgeschwindigkeits-Virtuosen sind bei einem vollausgebauten System am besten aufgehoben, wobei sich hier das Formula 1 von Thrustmaster als Award-Empfänger aufdrängt. Testfahrten unternahm die Redaktion übrigens mit der erwähnten Pisten-Referenz *F1 Racing Simulation*.



Der Prüfstein für Lenkrad-Hardware: die F1 Racing Simulation von Ubi Soft.

CH Products Racing Wheel



Völlig überraschend traf direkt aus Amerika das CH Racing Wheel ein. Die graue Lenkrad-Maus ist sehr spartanisch mit vier Knöpfen ausgestattet, die als Beschleunigungs-, Brems- und Gangschaltungswerkzeug dienen. Die Befestigung ist demgegenüber sehr benutzerfreundlich ausgefallen und hinterläßt einen höchst stabilen Eindruck. Leider macht sich das schwammige Lenker-Feeling auch im Spiel recht nervig bemerkbar: Von jeglichen Steuerwiderständen befreit, wird das Anfahren von engen Kurven zur regelrechten Rutschpartie. Erwähnenswert ist auf jeden Fall die Kompatibilität zu den CH-Pedalen als Upgrade-Möglichkeit.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	gut
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	**befriedigend**

InterAct V3 Racing Wheel



Das V3 von InterAct stellt eine ungewöhnliche Konstruktion dar, da das Lenkrad sozusagen als Sitzmöbel zwischen das Spiele-Gebein geklemmt wird. Um den Komfort zu steigern, sind individuelle Höhen- und Winkeleinstellungen am Steuerrad möglich. Außerdem kann der Fahrer direkt an der Hardware die Lenkempfindlichkeit einstellen und gegebenenfalls die üppig vorhandenen Funktionstasten neu belegen. Leider sind die Pedale nicht unbedingt übermäßig standfest konstruiert. Im Zusammenspiel mit dem Klemmrad ergibt sich dadurch trotz annehmbarer Rennergebnisse auf Dauer eine sehr unbequeme Sitzhaltung beim Spielen.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	**gut**

Thrustmaster Grand Prix 1



Das Grand Prix 1 stellt den Einstieg in die Lenkrad-Familie bei Thrustmaster dar. Das Wheel wird mit zwei Schraubzwingen an Ihrer Rennunterlage befestigt – eine optimale Standsicherheit für heiße Rennsituationen ist dadurch nur bedingt gewährleistet. Spezielle Hebel sorgen für angenehmes Beschleunigen und Abbremsen – Schalt-Ambitionen erledigen Sie mit den im Lenkrad eingebauten Tipp-Tasten. Wer keinen gesteigerten Wert auf Pedal-Action legt oder einen ersten Eindruck von den Möglichkeiten heutiger Formel 1-Hardware bekommen will, liegt mit dem mit knapp 150 Mark angesetzten GP 1 jedenfalls genau richtig.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	**gut**

Thrustmaster Formula T2

Die frühere Referenz T2 stellt eine aufgebohrte Grand Prix-Variante dar. Statt Gas- und Bremshebel spendierte Thrustmaster der Renneinheit eine Pedalausführung. Außerdem verwandelten sich die auf dem Steuerrad befindlichen Schaltknöpfe in eine Tipp-Gangschaltung, die jedoch keine spürbare Rückmeldung aufweist. Dem edlen Lenkrad-Design steht eine etwas unbefriedigende Pedalkonstruktion gegenüber: Trotz guter Verarbeitung sind die Fußwerkzeuge zu klein ausgefallen, stehen zu eng beisammen und sind heftigen Fuß-Attacken gegenüber ziemlich machtlos. Im Vergleich zum neuen Formula 1 zieht das T2 deshalb deutlich den Kürzeren.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	**gut**



Thrustmaster Formula 1

Das Formula 1 stellt die konsequente Weiterentwicklung des T2 dar. Dessen Kritikpunkte nahm man bei Thrustmaster sehr ernst und verbesserte daraufhin fast alle negativen Features des einstigen Aushängeschildes. Das Ergebnis ist eine nochmals optimierte Steuereinheit mit integrierten Funktionstasten, eine vorbildliche Standsicherheit des kompletten Systems, eine gnadenlos realistische Gangschaltung sowie edle Pedal-Accessoires mit eingebautem Widerstand. Eigentlich fehlt nur die Force Feedback-Option, um den Hochgeschwindigkeits-Zirkus *Formel 1* live mitzuerleben.

Ausstattung:	gut
Software:	sehr gut
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



Vidis Destiny Steering Wheel

Bevor Vidis als einer der ersten Distributoren mit einem FF-Lenkrad auf den Markt kommen will, fuhren wir unsere Testrunden noch mit dem Destiny Steering Wheel. Das dem Konsolen-Kollegen „Mad Katz" nachempfundene Lenkrad wird per Gummipropfen an den Schreibtisch gefesselt – große Standsicherheit bietet dieses Prinzip mit Sicherheit nicht. Auch die Pedale machen bei heißen Manövern gerne mal einen Freischwimmer-Schein. Ansonsten muß man dem F1-Gerät eine gute Spielbarkeit und ein ansehnliches Preis-Leistungs-Verhältnis bescheinigen.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	gut



Zye Racing Simulator

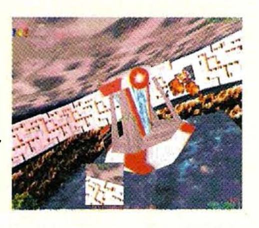
Das edelste und teuerste Formel 1-Equipment kommt aus England von Digital Edge/Zye. Der platzintensive Aufbau macht es erforderlich, daß Sie die mitgelieferte Montageplatte unter Ihren Monitor schieben. Auf diesen Untergrund schraubt man anschließend die langgezogene Lenksäule und stellt sich die Pedale auf dem Boden zurecht. Auch wenn die Fußhebel die besten im Test sind, weiß die Lenkrad-Konstruktion aufgrund der störenden Befestigungsplatte nicht völlig zu überzeugen. Im Vergleich zur Referenz Formula 1 fehlt außerdem eine echte Gangschaltung.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Hersteller	CH Products	Interact	Thrustmaster	Thrustmaster	Thrustmaster	Vidis Destiny	Zye
Modell	**Racing Wheel**	**V3 Racing Wheel**	**Grand Prix 1**	**Formula T2**	**Formula 1**	**Steering Wheel**	**Racing Simulator**
Info-Telefon	0541-122065	04287-1251-13	08161-871093	08161-871093	08161-871093	040-514840-0	0541-122065
Preis (lt. Hersteller)	DM 150,-	DM 149,-	DM 149,-	DM 239,-	DM 289,-	DM 149,-	DM 399,-
Ausstattung	Lenkrad	Lenkrad + Pedale	Lenkrad	Lenkrad + Pedale	Lenkrad + Pedale	Lenkrad + Pedale	Lenkrad + Pedale
Funktionsknöpfe	4	8	4	2	2	6	2
Schaltknüppel	nein	nein	nein	ja	ja	ja	nein
Linkshänder	ja	ja	ja	nein	nein	ja	ja
Kabellänge (cm)	180	220	200	180	170	180	200
Widerstand	schwach	mittel	stark	stark	stark	mittel	stark
Ergonomie	befriedigend	befriedigend	gut	gut	sehr gut	befriedigend	gut
Stabilität	sehr gut	befriedigend	gut	gut	sehr gut	befriedigend	gut
Spielsteuerung	befriedigend	gut	gut	gut	sehr gut	gut	sehr gut

3D-Controller

Genrefreaks investieren ihr mühsam erspartes Geld nicht nur in Spezial-Eingabegeräte wie Gamepads oder Lenkräder, sondern durchaus auch in 3D-Controller. Die schöne Illusion der dritten Dimension läßt sich mit Hilfe dieser Joysticks am besten erleben. Neben den üblichen X/Y-Achsen besitzen Sie eine Z-Achse, die für verschiedene Aktionen benutzt werden kann. 360°-Bewegungen, Rotationen, Rollen oder Loopings: Mit bis zu sechs Freiheitsgraden können Sie voll in die Geheimnisse der 3D-Welt einsteigen. Um die räumliche Qualität der sechs Testkandidaten auszuprobieren, startete die Redaktion Rundflüge mit der *Descent 2*-Airline.



Immer noch ein Gradmesser für 3D-Joysticks: Descent 2 von Interplay/Parallax Software.



Interact Cyclone 3D

Von InterAct kam der erste Kandidat mit 3D-Ambitionen. Wie schon das ProgramPad kann es entweder als 6 Button-Normalstick über den MIDI-Port angeschlossen oder mit der Tastatur programmiert werden. Während die direkte Knöpfe-Konfiguration am Stick gut funktioniert, stellen die Software und das Handbuch ein Trauerspiel dar. Wie die Z-Achse des Sticks zu aktivieren ist, konnte die Redaktion nicht herausfinden. Auch die Ergonomie-Abteilung ist zwiespältig: Die untere Funktionstasten-Batterie ist gut erreichbar, die oberen Knöpfe sind dagegen nur mit einer Riesenhand zu erreichen.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Logitech CyberMan 2



Logitech geht mit dem CyberMan 2 neue Design-Wege. Ein Knopfhöcker auf der linken Seite bietet Ihnen den Zugriff auf 8 Funktionstasten, während die digitale Steuerung als Plastik-Puck mit drei Achsen zu bewältigen ist. Um dieser Konstruktion noch das Sahnehäubchen zu verpassen, wurden Teile des Geräts mit Leuchtfarben versehen. Insgesamt spielt sich der 3D-Controller mit den entsprechenden Spielen überraschend gut. Durch die digitale Bauart ist der Anwendungsbereich des CyberMan jedoch stark eingeschränkt. Ein Besuch auf der Homepage www.cyberman2.de lohnt sich.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Logitech Wingman Warrior



Der Warrior kann in zwei Modi betrieben werden: entweder als Standard-Joystick am MIDI-Port unter DOS oder als voll einsatzfähiger Knüppel an der seriellen Schnittstelle unter Win95. Die seitliche Haifischflosse dient als Handablage sowie als Zugriffsbereich für den Throttle und Spin-Schalter. Der Knüppel an sich stellt nicht den Inbegriff der Ergonomie dar, erlaubt aber die flotte Betätigung aller Funktionstasten. Den Einsatz der Z-Achse über den Spin-Regler kann man sich mehr oder weniger schenken – dazu ist der völlig willkürliche Zentrierungspunkt viel zu schwammig.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Microsoft SideWinder 3D Pro



Der 3D Pro ist mittlerweile eine bekannte Größe in der Joystick-Branche und wird auch als normales Eingabegerät für Flugsimulationen verwendet. Der eigentliche Griff des Sticks ist wenig ergonomisch, auch die Erreichbarkeit der seitlich angebrachten Funktionstasten ist nicht optimal gelöst. Weitere Ansatzpunkte für Kritik sind der etwas schwammige Coolie-Hat sowie die nicht stufenlos verstellbare Schubregelung. Ansonsten bietet der Stick reine Win95-Kompatibilität (inklusive DOS-Fenster), eine präzise digital-optische Steuerung sowie ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Microsoft SideWinder Precision Pro



Im letzten Heft konnten wir die Performance des 3D Pro-Nachfolgers schon mit einem Award krönen. An dieser Auszeichnung ändert dieser Vergleichstest nichts: Kein anderes Gerät bietet eine vergleichbare Spielsteuerung in Kombination mit realistischen Fluggefühlen. Im Grunde setzte Microsoft an allen Kritikpunkten des Vorgängers an und schnitzte daraus den Precision. Zwei kleine Probleme sollten nicht unerwähnt bleiben: Zum einen werden Linkshänder aufgrund des Griff-Designs ausgeschlossen, zum anderen verträgt sich der Precision nicht mit allen älteren Soundkarten.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

Thrustmaster Millennium 3D



Der chronologisch letzte 3D-Anwärter kommt von Thrustmaster. Der Millenium 3D ist dessen neuestes Wunderwerk und bekam einen SciFi-Look der 50er Jahre verpaßt. Softwareseitig steht der Stick dem Rage3D in nichts nach. Das revolutionäre Element ist die Y-Achsen-Bewegung: Anstatt den Stick mechanisch nach vorne oder hinten zu drücken, vollzieht der Knüppel eine Schaukelbewegung entlang einer festen Y-Achse. Leider wird die Spielsteuerung durch die Schwergängigkeit stark beeinträchtigt, so daß der Stick nur Spielern mit Bud Spencer-Armgebilden zu empfehlen ist.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	gut

Hersteller	Interact	Logitech	Logitech	Microsoft	Microsoft	Thrustmaster
Modell	Cyclone 3D	CyberMan 2	Wingman Warrior	3D Pro	Precision Pro	Millennium 3D
Info-Telefon	04287-1251-13	069-92032165	069-92032165	0180-5251199	0180-5251199	08161-871093
Preis (lt. Hersteller)	DM 100,-	DM 149,-	DM 149,-	DM 89,-	DM 179,-	DM 159,-
Feuerknöpfe	11	8	4	8	2x8	6
davon programmierbar	11	8	–	8	2x8	6
Coolie-Hat/Schubregler	ja/nein	nein/nein	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja
Ruderkontrolle	–	Z-Achse	Drehrad	Z-Achse	Z-Achse	Z-Achse
Spielesets/Linkshänder	ja/ja	ja/ja	nein/nein	ja/ja	ja/nein	ja/nein
Widerstand	schwach	stark	mittel	stark	stark	stark
Ergonomie	befriedigend	gut	befriedigend	befriedigend	sehr gut	befriedigend
Spielsteuerung	befriedigend	gut	gut	gut	sehr gut	befriedigend

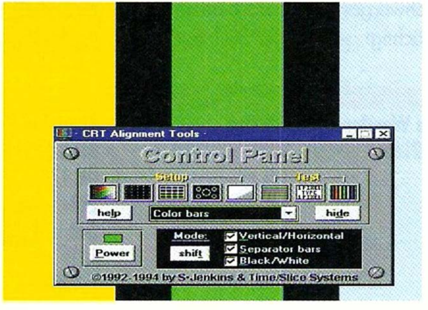
17 Zoll-Monitore

Spiele-Fernseher

Im letzten HardwareXtra konnte sich die Redaktion ein Bild von der Qualität aktueller 15 Zoll-Strahlemänner machen. Nach der Einstiegsklasse kommt nun die Kategorie für Aufsteiger: Immerhin 14 Monitore aus der 17 Zoll-Abteilung fanden den Weg in unser Testlabor.

Test-Philosophie

Um die Darstellungsqualität der 17 Zoll-Kandidaten noch detaillierter in Augenschein nehmen zu können, verwendete die Testcrew die CRT Alignment Tools von S. Jenkins & Time/Slice Systems. Konvergenzen, geometrische Skulpturen, Farbunreinheiten und Helligkeitsflecken sind mit deren Hilfe problemlos zu diagnostizieren. Das Merkmal „Ausstattung" umfaßt die Einstellmöglichkeiten der Monitore, Handbücher und Zusatzausstattungen wie Lautsprecher oder integrierte Mikros. Der Aspekt „Ergonomie" beleuchtet Wiederholfrequenzen, Strahlungsprüfsiegel sowie die sichtbare Bilddiagonale. Als wichtigstes Kriterium ist jedoch die „Performance" zu werten: Bildgeometrie, Schärfeverhältnisse, Leuchtfarben sowie Entspiegelungsverfahren sind hier relevante Einzelmerkmale. Der Test-Rechner wurde zu diesem Zweck mit einer 4 MB Matrox Millenium ausgestattet, damit die Bildschirme sich an entsprechend farbenfrohen 24 Bit-Bildern in hohen Auflösungen bewähren konnten.



Das CRT-Tool ist netterweise Freeware und kann deshalb auch im Heimgebrauch zum Bildschirmtest eingesetzt werden.

Echte Spielernaturen mit dickem Geldbeutel geben sich mit schmächtigen Bildschirmen kaum zufrieden und investieren ihr Geld lieber in einen 17-Zöller. Obwohl sich die meisten Spiele in einem 800x600-Modus präsentieren, die ein 15-Zöller problemlos in guter Qualität und Ergonomie ausstrahlen kann, ist die größere Bilddiagonale nicht völlig sinnlos. Zum einen wird es in Zukunft immer mehr Spiele und 3D-Grafikkarten geben, die höhere Bildschirmauflösungen erlauben, zum anderen bietet die mit durchschnittlich 40 cm dimensionierte Diagonale gerade für Win95-Anwendungen einen wesentlich besseren Durchblick. Ein wichtiges Kaufkriterium stellt dabei die Horizontalfrequenz der anvisierten Flimmerkiste dar. Damit die für 17-Zöller optimale Auflösung von 1.152x864 Pixeln auch ergonomisch dargestellt werden kann, ist ein 80 kHz-Gerät notwendig. Ergonomische Vertikalfrequenzen bewegen sich zwischen 75 und 85 Hz, wobei es vom jeweiligen Anwender abhängt, ob dieser 75 Hz noch als flimmernd oder schon als augenfreundlich empfindet.

Im Dschungel der Frequenzen

Meist stapelt der Anwender seinen Monitor auf den Schreibtisch, wählt die passende Auflösung über das Einstellungsmenü seiner Grafikkarte aus und lehnt sich nach getaner Arbeit gemütlich zurück. Die wenigsten sind sich dessen bewußt, daß ihr Monitor aufgrund dieser Standard-Einstellungen nicht in der maximalen Bildwiederholfrequenz strahlt. Grundsätzlich gibt es dabei drei Möglichkeiten der Frequenz-Ansteuerung. Entweder Sie laden bei der Installation per Diskette eine Monitor-Infodatei ein oder überlassen die Übermittlung der Bildschirmcharakteristika dem Display Data Channel. In beiden Fällen wird die Wiederholfrequenz automatisch ausgewählt und liegt oftmals lediglich bei der

Vesa-Norm von 75 Hz. Um diese Vergeudung der Monitorfähigkeiten zu umgehen, sollten Sie die dritte Option wahrnehmen. In der Regel bieten Grafikkarten durch die mitgelieferte Software umfassende Auflösungseinstellungen an: So können Sie über die MGA-Software der Matroxkarten nach Rücksprache mit Ihrem Monitorhandbuch die maximale Vertikalfrequenz manuell einstellen. Befindet sich Ihr Bildschirm dabei nicht in der Auswahlliste, wählen Sie einfach einen anderen Strahlemann mit ähnlichen Auflösungsmodi aus.



Zur Freude des leidgeplagten Anwenders ist die altertümliche Knopfparade dank bequemer On-Screen-Menüs Geschichte.

Optimale Kalibrierung

Die schönsten und aufwendigsten Justier-Features bringen dem Anwender jedoch herzlich wenig, wenn er damit nicht vernünftig umzugehen weiß. Die Kalibrierung im Helligkeits- und Kontrastbereich geht dabei folgendermaßen vonstatten: Zuerst wird der Kontrastregler auf die Mittelposition gebracht und ein weißer Text auf schwarzem Hintergrund ausgewählt – dazu können Sie sich beispielsweise das CRT-Programm von S. Jenkins & Time/Slice Systems aus dem Internet ziehen (die Adresse ist `ftp://ftp.heise.de/pub/ct/pcconfig/`) oder auf das Testprogramm von Nokia zurückgreifen. Die Helligkeit erhöhen Sie so lange, bis der schwarze Hintergrund in Grau übergeht, und drehen den Regler dann wieder ein Stück zurück. Diese Helligkeitseinstellung sollten Sie nun bei Schwarz-Weiß-Elementen nie wieder verändern, sondern besser den Kontrastregler nutzen, um die Weißdarstellung zu variieren. Um die optimale Bildgeometrie zu finden, sollten Sie ebenfalls das CRT-Tool aufrufen und den Menüpunkt „dynamische Konvergenz" aktivieren. Mit Hilfe des angezeigten Rechteck-Rasters stellen Sie die maximale Höhe und Breite ein und regulieren eventuell auftretende Verunstaltungen anhand des Monitor-OSDs – schon haben Sie die perfekte Bildgeometrie.

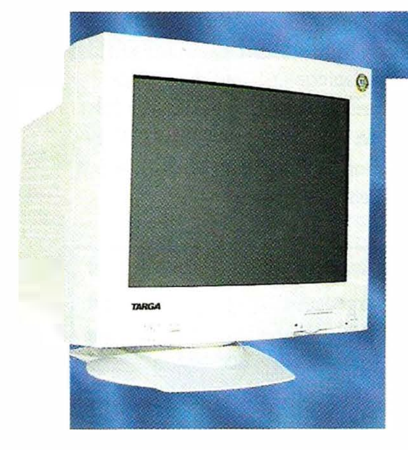
Fazit

Der Monitor-Prüfdurchgang hat eine Erkenntnis gebracht: Manchmal steht ein knackiger Preis doch noch für entsprechend hohe Qualität. Der Eizo-Bildschirm steht mit seinem empfohlenen Verkaufspreis zwar auf dem Gipfel der Hardware-Investitionen, kann dafür aber auch in fast allen Kategorien Bestnoten verzeichnen. Knapp dahinter taucht schon der ViewSonic-Flimmermann auf, der ebenfalls mit einem „Sehr gut" das Testlabor verlassen konnte. Bei den sogenannten Multimedia-Monitoren überzeugt vor allem der graulackierte Sony-Monitor mit eingebautem Subwoofer für vernünftige Tiefton-Einlagen. Spieler mit schmaler Geldbörse sollten sich den Nokia- oder den miro-Bildschirm genauer anschauen.



Das Vegetarier-Stilleben verlangte den Bildschirmen Farbbrillanz und Schärfequalität ab.

Actebis Targa TM4282-10



Der erste 17-Zöller im Monitortest hatte schon bei den Komplettsystemen einen sehr guten Auftritt. Im Vergleich zur gesammelten Bildschirmkonkurrenz schneidet der Targa TM4282-10 auch in dieser Prüfveranstaltung insgesamt gut ab. Besonders das OSD des Testgeräts sorgt für einige Highlights in der Justier-Abteilung: Das geniale Drehrädchen-Prinzip sorgt in Windeseile für den nötigen Durchblick. Leider sind die bildgeometrischen Eigenschaften aufgrund der dünnen Justierauswahl nicht gerade berauschend, auch die Monitor-Front geizt nicht selten mit bunten Spiegelungen. Da schaut sich der Tester lieber die vorbildlichen Disziplinen Konvergenz, Schärfe und Farbbrillanz an. Auch die Ausleuchtung ist bis auf Randerscheinungen recht brauchbar ausgefallen. Faßt man alle Einzelkomponenten zusammen, ergibt sich ein wirklich schmackhafter Monitor-Cocktail, der sich mit 1.280 Mark auch in preislich erschwinglichen Regionen befindet.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	gut

CTX 1792SE



Dokumentationen zu Hardware-Produkten liefern auch in der heutigen Zeit einerseits recht unterhaltsame, andererseits aber beinahe ärgerliche Beiträge. Das dreisprachige Handbuch des 1792SE gehört in die letzte Kategorie, da sowohl die Übersetzung als auch die Aufmachung unter aller Strahlenkanone sind. Mit einer maximalen Horizontalfrequenz von 92 kHz lassen sich als Ausgleich dafür höchst ergonomische Auflösungen auf die CTX-Mattscheibe zaubern. Außerdem stehen fast alle Bewertungskriterien auf solidem Flimmerfundament, auch wenn die Bildgeometrie noch einmal zum Nachmessen in die Bildschirm-Boxengasse geschickt werden sollte. An Schärfe mangelt es dem CTX-Produkt ebenfalls nicht, nur die Ecken des Geräts würden sich wahrscheinlich über etwas mehr Zuspruch freuen. Fazit: Mit dem 1792SE erwirbt der Käufer einen bodenständigen Spielefernseher, für den hauptsächlich Ergonomieaspekte Trumpf sind.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



Eizo FlexScan F56



Eizo schickte einen Lochmasken-Bildschirm ins Rennen, der ein vorbildliches Handbuch sowie ein üppig ausgestattetes OSD mitbringt. Mit einem Knopf hat der Anwender alle Parameter im Griff, für die sinnvolle Autozentrierung steht ein separater Button zur Verfügung. Ausgezeichnete Leistungswerte ist man vom qualitätsbewußten Monitorschrauber Eizo ja gewöhnt, und auch der FlexScan F56 macht hier glücklicherweise keine Ausnahme. Scharfe Bilder, erbauliche Geometrien und minimale Konvergenzfehler machen dem 17-Zöller wenig Probleme. Auch in den übrigen Bewertungskategorien hält er ohne große Anstrengungen mit den Leistungen der besten Kollegen mit. Lediglich die sichtbare Bilddiagonale, die Ausleuchtung und die Moiré-Anfälligkeit fallen da etwas aus dem Rahmen. Dafür hat der Bildschirm aber noch ein Signalsystem integriert, das die Aktionen des Anwenders akustisch kommentiert.

Ausstattung:	sehr gut
Ergonomie:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

Highscreen MS 17S



Die Streifenmasken-Fraktion wird durch den MS 17S von Highscreen ergänzt. Die etwas umständlich geratene Mischung aus OSD und Tastenklavier bietet dem Anwender dankenswerterweise vielfältige Einstellungsmöglichkeiten. Diese sind beispielsweise im Konvergenzbereich auch dringend notwendig, um das werksseitig eingestellte Setting zu modifizieren. Insgesamt präsentiert sich der Highscreen-Strahlemann in einem angenehmen Performance-Gewand. Mit Ausnahme der nicht gerade flächendeckenden Bildschärfe und der befriedigenden Helligkeitsverteilung sind alle Leistungswerte im grünen Bereich. Als Ergonomie-Monster bewahrt der Bildschirm seinen fleißigen Anwender vor größeren Strahlungsschäden oder Flimmerkrankheiten. Zusätzlich erhält der Käufer noch die OEM-Version der Animationssoftware Soft FX als CD-Bonus. Fazit: Der MS 17S ist ein erfreulicher Monitor zu einem erschwinglichen Preis.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Hitachi CM630ET



Der Lochmasken-Monitor von Hitachi bringt es auf 86 kHz Zeilenfrequenz und hat deshalb keine Probleme, sogar 1.280x1.024 Bildpunkte ergonomisch darzustellen. Die OSD-Featureliste ist bis auf wenige Einträge fast vollständig, so daß dem Anwender genug Schraubermöglichkeiten an die Justier-Hand gegeben werden. Auch in der Performance-Abteilung zeigt sich der Hitachi-Strahlemann von seiner erfreulichen Seite. Eine gute Bildgeometrie wird hier von einer weitgehend sauberen Farbdarstellung sowie geringen Konvergenzfehlern an den Rändern flankiert. Geschärfte Ansichten sind auch in der höchsten Auflösung flächendeckend überhaupt kein Problem und sorgen für klare Sehverhältnisse beim fleißigen Monitor-Betrachter. Lediglich die Entspiegelung und die Helligkeitsverteilung in den Ecken fallen bei der ansehnlichen Performance-Vorstellung etwas aus dem Rahmen.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Iiyama Vision Master Pro 17



Der aufstrebende Monitor-Producer Iiyama beehrte das Testlabor mit dem Pro 17 aus der Vision Master-Reihe. Mit einigen Vorschußlorbeeren ausgestattet, sorgte der Bildschirm zumindest in einigen Leistungskategorien für erhebliche Erleuchtungen. So konnten sich gepeinigte Testeraugen in der ausgezeichneten Helligkeitsverteilung, Entspiegelung und Farbbrillanz sonnen. Auch die Konvergenzfehler hielten sich durch die eingebaute OSD-Option in wirklich erfreulichen Grenzen. Der Sprung an die Performance-Spitze blieb dem Pro 17 aber schließlich doch versagt: Eine nur befriedigende Bildgeometrie sowie eine zwar gute, doch leider fleckige Schärfe verwehrten ihm weitere Höhenflüge bei den Prüfkategorien. Trotzdem kann man dem Iiyama-Modell eine gute Leistung sowie umfangreiche Einstellmöglichkeiten attestieren, die ihn auf alle Fälle in kaufempfehlenswerte Regionen befördern.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut





miro V1770 T

Aus dem für 17 Zoll-Monitore mittleren Preissegment meldet sich miroDisplays mit dem V1770 T. Der unscheinbare Fernsehgenosse erlaubt eine 70 kHz-Zeilenfrequenz, mit der eine 1.152x864-Auflösung gerade eben noch VESA-ergonomisch dargestellt werden kann. Wer auf Ausflüge in höhere Darstellungsregionen verzichten kann, erhält jedoch ein Streifenmasken-Produkt, von dem sich manche überteuerten Kollegen eine Scheibe abschneiden können. Die Noten „sehr gut" bei Bildschärfe, Farbbrillanz und Entspiegelung dokumentieren die Qualität des miro-Produkts. Trotz eines äußerst spartanischen und knopflastigen OSDs fallen auch die Nachrichten von der Geometriefront sehr freundlich aus. Lediglich die recht fleckig geratenen Bildschirm-Ecken fallen etwas aus dem erfreulichen Performance-Rahmen. Preisbewußte Spieler erhalten jedenfalls einen qualitativ hochwertigen Monitor für anstehende Spielesessions.

Ausstattung:	befriedigend
Ergonomie:	befriedigend
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	gut



Mitsubishi Diamond Pro 67TXV

Auch Mitsubishi ließ sich nicht die Möglichkeit entgehen, der Spielergemeinde einen 17 Zoll-Kandidaten vorzustellen. Wie schon sein kleiner Kollege Scan 15VX, der in der letzten Hardware Xtra-Ausgabe vorgestellt wurde, hat der Bildschirm jedoch arge Probleme mit der Bildgeometrie. Selbst die vorbildlichen Justiermöglichkeiten erlauben auch nach langen Schraubeinlagen keine optimale Linearität. Dafür sorgt die Diamondtron-Bildröhre für farbenfrohe Erleuchtungen: Gleichmäßige Buntflächen, minimale Konvergenzen und vernünftige Spiegelverhältnisse erfreuen das leidgeplagte Sehorgan des Anwenders. Darauf packten die Ingenieure aus dem Hause Mitsubishi noch scharfsinnige Ansichten, die lediglich in den Ecken eine leichte Eintrübung erfahren. Insgesamt also ein erfreuliches Modell moderner Strahlenkunst, das für eine 69 kHz-Version vielleicht etwas zu teuer ausfällt.

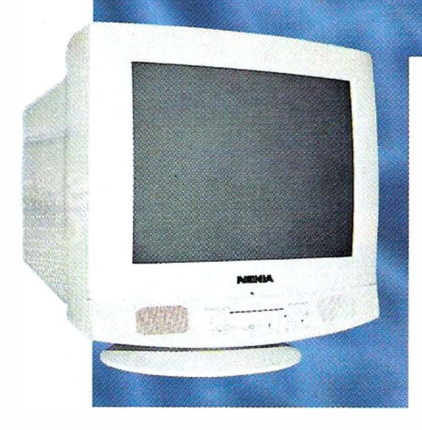
Ausstattung:	sehr gut
Ergonomie:	befriedigend
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



NEC MultiSync E700

Der große Bruder des 15-Zöllers E-500 wartet mit einer ähnlichen Ausstattung wie sein Markenkollege auf. Um den Ausblick auf leuchtende Monitorgemälde nicht einschränken zu müssen, kommt die CromaClear-Röhre ohne horizontale Stabilisierungsdrähte aus. Die 0,25mm-Maske liefert dabei auch in der maximalen Auflösung von 1.024x768 noch ein recht scharfes Bild, selbst wenn dieser an sich vorbildliche Zustand nicht gleichmäßig realisiert wird. Schwerer wiegt da schon die Tatsache, daß ab 1.152x864 Bildpunkten zwar die maximale Höhe, jedoch nicht die mögliche Breite erreicht wird – offensichtlich hat man hier werksseitig ein falsches Seitenverhältnis eingestellt. Ansonsten gibt es jedoch nur gute Nachrichten von der Performancefront: Minimale Konvergenzen, brillante Farben und eine saubere Geometrie erfreuen das Auge. Eine gleichmäßige Helligkeitsverteilung sowie die gut gelöste Entspiegelung runden das ansehnliche Bild des mit 1.400 Mark angesetzten Monitors ab.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



Nokia 447Za

Die Multimedia-Abteilung unter den Monitoren wird unter anderem vom Bildschirmanbieter Nokia abgedeckt. Der 447Za weist ein integriertes Mikrofon, zwei Lautsprecher sowie ein äußerst ungewöhnliches Frontdesign auf. Mit Hilfe der zahlreich versammelten Tastenformationen werden die einzelnen OSD-Aktionen direkt ausgeführt, auch wenn die Zahl der Einstellmöglichkeiten durch diese Technik eingeschränkt bleibt. Die Klangabteilung des 447Za reicht zwar für geduldiges Soundberieseln, großartige Orchestereinlagen sind hier jedoch nicht zu erwarten. Die Leistungstests ergaben durchweg ansehnliche Ergebnisse für den Nokia-Bildschirm: Lediglich die Ausleuchtung sollte einer Generalüberholung unterzogen werden. Darüber hinaus ist ist die sichtbare Bilddiagonale etwas mager ausgefallen. Insgesamt kann man dem mit knapp 1.200 Mark angesetzten Strahlemann schöne Aussichten bescheinigen.

Ausstattung:	sehr gut
Ergonomie:	befriedigend
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



Samsung SyncMaster 700p

Ein äußerst ansehnliches Testmuster wurde uns von Samsung zur Verfügung gestellt. Der 700p verwöhnt tastengeplagte Anwender mit einem 3 Knopf-OSD mit enormer Einstellvielfalt. Im Leistungsbereich überzeugt der 17-Zöller auf ganzer Linie. Eine hervorragende Bildgeometrie wird hier mit einer sehr guten Entspiegelung und einer gleichmäßig verteilten Bildschärfe gepaart. Auch die übrigen Testmerkmale bewältigt der SyncMaster spielend: Konvergenzfehler finden sich lediglich an den Rändern, die Ausleuchtung ist geglückt, und auf brillante Farben muß der Anwender trotz Lochmaske nicht verzichten. Selbst in der 1.280x1.024-Auflösung ist die Schärfe noch annehmbar, man sollte dann jedoch die BNC-Anschlüsse nutzen und ein entsprechendes Kabel verwenden. Die einzigen Kritikpunkte sind der etwas schwammige Monitorfuß und der recht knackige Preis. Dafür erwirbt der Käufer jedoch einen hervorragenden Spiele-Fernseher.

Ausstattung:	sehr gut
Ergonomie:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**



Sony Multiscan 220AS

Die mausgraugewandete Multimedia-Attacke von Sony zauberte sich in einer amerikanischen Version auf den Seziertisch der Redaktion. Das brummende Standbein des 220AS bildet ein mit immerhin 10 Watt dimensionierter Subwoofer, die Seitenbeschallung übernehmen zwei mit 3,5 Watt Leistung ausgestattete Satelliten. Klanglich steckt diese Krachkombination so manche Spezialbox in die Tasche und setzt sich damit von den meisten tontechnisch auf Diät gesetzten Multimedia-Monitoren ab. Auch in den Bildschirm-Kategorien kann der Sony überzeugen: Nur die Entspiegelung sticht aus der Masse an guten Performancewerten negativ heraus. Die eigentlich befriedigende Bildschärfe läßt sich mit einem Spezialbutton auf gute Sichtverhältnisse trimmen. Der Sprung auf das Podest bleibt dem 220AS aufgrund der unbefriedigenden Zahl an Einstellmöglichkeiten sowie der niedrigen Horizontalfrequenz aber verwehrt.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	befriedigend
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	**gut**

Hersteller	Actebis	CTX	Eizo	Highscreen	Hitachi	Iiyama	miroDisplays
Modell	Targa TM4282-10	1792-SE	FlexScan F56	MS 17S	CM630ET	Vision Master Pro17	V1770 T
Info-Telefon	02921-99-4444	02131-349912	02153-733400	02405-444-4500	0211-5291552	089-900050-33	01805-228144
Preis (lt. Hersteller)	DM 1.280,-	DM 1.049,-	DM 1.698,-	DM 1.299,-	DM 1.298,-	DM 1.395,-	DM 1.149,-
Dokumentation	D (+)	D (-)	D (++)	D (-)	D (+)	D (+)	D (-)
Garantie	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre VO	3 Jahre VO	3 Jahre
Technische Angaben			Hardware XTRA AWARD				
Maske	Streifen	Loch	Loch	Streifen	Loch	Streifen	Streifen
Punktabstand	0,25 mm	0,26 mm	0,26 mm	0,25 mm	0,26 mm	0,25 mm	0,26 mm
Sichtbare Bilddiagonale	40,4 cm	40 cm	39,8 cm	41 cm	40,4 cm	41 cm	40,8 cm
Maximale Auflösung	1.600x1.200	1.600x1.200	1.600x1.200	1.600x1.200	1.280x1.024	1.600x1.200	1.280x1.024
Horizontalfrequenz	24-82 kHz	30-92 kHz	27-86 kHz	30-95 kHz	31-86 kHz	27-92 kHz	30-70 kHz
Vertikalfrequenz	50-150 Hz	50-160 Hz	50-160 Hz	50-160 Hz	47-130 Hz	50-160 Hz	50-120 Hz
Wiederholrate 1.024x768	100 Hz	117 Hz	106 Hz	117 Hz	105 Hz	115 Hz	86 Hz
Wiederholrate 1.152x864	90 Hz	99 Hz	92 Hz	103 Hz	92 Hz	102 Hz	76 Hz
Wiederholrate 1.280x1.024	75 Hz	85 Hz	80 Hz	85 Hz	80 Hz	86 Hz	65 Hz
Strahlungsnorm	TCO-92	TCO-95	TCO-95	TCO-95	TCO-95	TCO-95	TCO-92
Anschlüsse	D-Sub	D-Sub	D-Sub, BNC	D-Sub	D-Sub	D-Sub, BNC	D-Sub
Besonderheiten	–	–	–	–	–	–	–
Geometrie	befriedigend	befriedigend	sehr gut	gut	gut	befriedigend	gut
Konvergenz	sehr gut	gut	sehr gut	sehr gut	gut	sehr gut	sehr gut
Bildschärfe	sehr gut	gut	sehr gut	gut	gut	gut	sehr gut
Farbbrillanz	sehr gut	gut	gut	sehr gut	gut	sehr gut	sehr gut
Bildeinstellungen							
System	OSD	OSD+Tasten	OSD	OSD+Tasten	OSD	OSD	OSD+Tasten
Helligkeit, Kontrast	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Bildgröße, Bildlage	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kissen/Trapez	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/nein
Parallelverzeichnung	nein	ja	ja	ja	ja	ja	nein
Vertikale Linearität	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Kissenausgleich	nein	ja	ja	ja	ja	nein	nein
Rotation	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Konvergenz/Moiré	nein/nein	nein/ja	ja/ja	ja/nein	nein/nein	ja/ja	nein/nein
Farbsättigung RGB	ja	ja	ja	ja	ja	ja	nein
Farbtemperatur	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Entmagnetisierung	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Sonstiges	Schärfe, Autozentrierung	–	Signalton, Autozentrierung	–	–	–	–



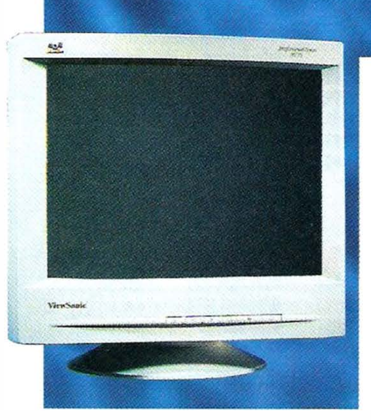
Step 17E03T

Der 17-Zöller von Step ist insgesamt ein würdiger Vertreter der Streifenmasken-Fraktion. Das On-Screen-Display ist dabei zwar etwas knopflastig und umständlich ausgefallen, weiß durch die Auswahl an justierbaren Parametern aber trotzdem zu überzeugen. Streifentypisch hervorragend ist die leuchtende Farbdarstellung des Bildschirms – auch die gleichmäßige Verteilung der Helligkeit sowie die Konvergenzsituation sprechen für den Step 17E03T. Schwachpunkte sind die aus den Fugen geratene Bildgeometrie sowie die etwas ungleichmäßig ausgefallenen Schärfeverhältnisse. Einen positiven Eindruck hinterlassen demgegenüber die Entspiegelung sowie der Kundenservice. Auch im Bereich Ergonomie und Strahlungsnorm bleiben eigentlich wenig Wünsche offen. Für knapp 1.500 Mark steht der Käufer jedenfalls nicht im Regen, sondern kann gelassen sonnigen Bildschirmzeiten entgegensehen.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



ViewSonic P775



Das neue 17 Zoll-Flaggschiff von ViewSonic stellt der brandaktuelle P775 dar. Der 95 kHz-Monstermonitor kann selbst die maximale 1.600x1.200-Auflösung noch mit VESA-kompatiblen 76 Hz darstellen – gute Zeiten für anwenderfreundliche Ergonomieerlebnisse. In der Performance-Abteilung fällt der Bildschirm mit durchweg leuchtenden Ergebnissen auf, wobei besonders die überaus angenehmen Geometrie-Beschaffenheiten ins Testerauge stechen. In Randlagen hat der P775 dagegen die für die versammelte Monitorschaft beinahe typischen Konvergenz- und Schärfeprobleme. Lobenswert ist das Serviceangebot, das neben einem 3 Jahre währenden Vor-Ort-Service auch eine gebührenfreie Hotline beinhaltet – hier kann sich die Konkurrenz ein Beispiel nehmen. Fazit: Wer hochauflösende Ambitionen und eine dazu passende Grafikkarte hat, kann die knapp 1.450 Mark ruhigen Gewissens für den ViewSonic P775 anlegen.

Ausstattung:	sehr gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	sehr gut

Hersteller	**Mitsubishi**	**NEC**	**Nokia**	**Samsung**	**Sony**	**Step**	**ViewSonic**
Modell	**Diamond Pro 67TXV**	**MultiSync E700**	**447Za**	**Syncmaster 700p**	**Multiscan 220AS**	**17E03T**	**P775**
Info-Telefon	**02102-486-770**	**0180-5242521**	**089-1497360**	**0180-5121213**	**0180-5252586**	**02361-376683**	**02154-9188-0**
Preis (lt. Hersteller)	**DM 1.399,-**	**DM 1.399,-**	**DM 1.199,-**	**DM 1.548,-**	**DM 1.499,-**	**DM 1.489,-**	**DM 1.449,-**
Dokumentation	**D (+)**	**D (+)**	**D (+)**	**D (++)**	**E (+)**	**D (+)**	**D (++)**
Garantie	**3 Jahre (1 VO)**	**3 Jahre**	**3 Jahre**	**3 Jahre**	**3 Jahre**	**3 Jahre (1 VO)**	**3 Jahre VO**
Technische Angaben							
Maske	Streifen	Schlitz	Loch	Loch	Streifen	Streifen	Loch
Punktabstand	0,25 mm	0,25 mm	0,27 mm	0,26 mm	0,25 mm	0,25 mm	0,25 mm
Sichtbare Bilddiagonale	40 cm	39,6 cm	39,7 cm	40 cm	40,8 cm	40,8 cm	40,6 cm
Maximale Auflösung	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024	1.600x1.280	1.280x1.024	1.600x1.280	1.600x1.280
Horizontalfrequenz	30-69 kHz	31-82 kHz	31-72 kHz	30-85 kHz	30-70 kHz	30-85 kHz	30-95 kHz
Vertikalfrequenz	55-125 Hz	55-120 Hz	50-120 Hz	50-160 Hz	50-120 Hz	48-150 Hz	50-180 Hz
Wiederholrate 1.024x768	86 Hz	100 Hz	86 Hz	100 Hz	86 Hz	107 Hz	116 Hz
Wiederholrate 1.152x864	76 Hz	90 Hz	76 Hz	90 Hz	76 Hz	95 Hz	103 Hz
Wiederholrate 1.280x1.024	65 Hz	75 Hz	65 Hz	75 Hz	65 Hz	80 Hz	88 Hz
Strahlungsnorm	TCO-95	TCO-95	TCO-95	TCO-95	TCO-92	TCO-95	TCO-95
Anschlüsse	D-Sub	D-Sub	D-Sub, Mikro	D-Sub, BNC	D-Sub, USB, Mikro	D-Sub	D-Sub, BNC
Besonderheiten	MAC-Adapter	–	Lautsprecher	–	Lautspr., Subwoofer	–	–
Geometrie	befriedigend	gut	sehr gut	sehr gut	sehr gut	befriedigend	sehr gut
Konvergenz	gut	sehr gut	sehr gut	gut	sehr gut	sehr gut	gut
Bildschärfe	gut	gut	gut	gut	gut	gut	gut
Farbbrillanz	sehr gut	sehr gut	gut	gut	sehr gut	sehr gut	gut
Bildeinstellungen							
System	OSD	OSD	OSD	OSD	OSD+Tasten	OSD+Tasten	OSD
Helligkeit, Kontrast	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Bildgröße, Bildlage	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kissenverzeichnung	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/nein	ja/nein	ja/ja
Parallelverzeichnung	ja	ja	ja	ja	nein	ja	ja
Vertikale Linearität	ja	nein	nein	ja	nein	nein	nein
Kissenausgleich	ja	ja	nein	ja	nein	nein	ja
Rotation	ja	nein	nein	ja	ja	ja	ja
Konvergenz	nein/ja	nein/nein	nein/ja	nein/ja	nein/nein	ja/nein	nein/ja
Farbsättigung RGB	nein	ja	nein	ja	nein	ja	ja
Farbtemperatur	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Entmagnetisierung	ja	ja	ja	ja	nein	nein	ja
Sonstiges	–	–	Lautstärke	Synchronisation, Zoom	Schärfe, Lautstärke	–	–



Referenz-Liste

Mit dieser HardwareXtra-Ausgabe legen wir Ihnen den ultimativen Marktüberblick ans Spielerherz. Hier finden Sie jeden Monat aktuelle Hardware-Produkte, die in unseren Schwerpunkthemen oder Einzeltests vorgestellt wurden. Die Einordnung der Kandidaten in die jeweilige Kategorie erfolgt dabei nach der Gesamtbewertung – Testobjekte mit gleicher Endnote werden noch nach den einzelnen Wertungskriterien sortiert. Wenn in einer Hardware-Kategorie zwei Awards vergeben wurden, liegt dies daran, daß ein Nachtest zu einem Schwerpunktthema entsprechende Ergebnisse zutage gebracht hat.

15- Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	PCG 1/1998	089-1497360	sehr gut
Philips	Brilliance 105	PCG 1/1998	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	15GA	PCG 1/1998	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	PCG 1/1998	02921-99-4444	gut
Eizo	FlexScan F35	PCG 1/1998	02153-733400	gut
miro Displays	V1570 F	PCG 1/1998	01805-228144	gut
NEC	MultiSync E500	PCG 1/1998	0180-5242521	gut
Samsung	Syncmaster 500p	PCG 1/1998	0180-5121213	gut
Iiyama	Vision Master 350	PCG 1/1998	089-900050-33	gut
Sony	Multiscan 100sf	PCG 1/1998	0180-5252586	gut
Step	15F03T	PCG 1/1998	02361-376683	gut
Mitsubishi	Diamond Scan 15VX	PCG 1/1998	02102-486-770	gut
Highscreen	MS 15AX	PCG 1/1998	02405-444-4500	gut
Hitachi	CM500ET	PCG 1/1998	0211-5291552	gut
Sony	Multiscan 100sx	PCG 1/1998	0180-5252586	befriedigend

17- Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	PCG 2/1998	02153-733400	sehr gut
ViewSonic	P775	PCG 2/1998	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	PCG 2/1998	02921-99-4444	gut
CTX	1792-SE	PCG 2/1998	02131-349912	gut
Highscreen	MS 17S	PCG 2/1998	02405-444-4500	gut
Iiyama	Vision Master Pro17	PCG 2/1998	089-900050-33	gut
Samsung	Syncmaster 700p	PCG 2/1998	0180-5121213	gut
Sony	Multiscan 220AS	PCG 2/1998	0180-5252586	gut
Hitachi	CM630ET	PCG 2/1998	0211-5291552	gut
NEC	MultiSync E700	PCG 2/1998	0180-5242521	gut
Step	17E03T	PCG 2/1998	02361-376683	gut
Mitsubishi	Diamond Pro 67TXV	PCG 2/1998	02102-486-770	gut
Nokia	447Za	PCG 2/1998	089-1497360	gut
miro Displays	V1770 T	PCG 2/1998	01805-228144	gut

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	PCG 1/1998	0211-338000	sehr gut
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	PCG 1/1998	0211-338000	sehr gut
Terratec	AudioSystem EWS64 XL	PCG 1/1998	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	PCG 1/1998	01805-323488	sehr gut
Terratec	SoundSystem Maestro 32/96	PCG 1/1998	02157-81790	gut
Turtle Beach	MultiSound Pinnacle	PCG 1/1998	0531-125000	gut
Yamaha	SW-60XG	PCG 1/1998	04101-303-0	gut
Terratec	SoundSystem Base 64	PCG 1/1998	02157-81790	gut
VideoLogic	SonicStorm	PCG 1/1998	06103-93-4714	gut
Shuttle	Spacew. Snd. Syst. HOT-255	PCG 1/1998	04121-476860	gut
Diamond	Monster Sound	PCG 1/1998	08151-266-0	gut
Elito	Miss Melody 3D	PCG 1/1998	09241-99170	gut
Anubis	Typhoon Wave 32 PnP	PCG 1/1998	06897-908825	gut
Terratec	SoundSystem Base 1	PCG 1/1998	02157-81790	befriedigend
Anubis	Typhoon Gold 3D	PCG 1/1998	06897-908825	befriedigend
Aztech	Waverider Platinum 3D	PCG 1/1998	0421-162560	befriedigend

2D/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Viper V330	PCG 12/1997	08151-266-0	sehr gut
Elsa	Victory Erazor	PCG 12/1997	0241-60654-12	sehr gut
Hercules	Stingray 128/3D	PCG 12/1997	089-898905-73	gut
Jazz Multimedia	Adrenaline Rush	PCG 12/1997	02405-4444-500	gut
ATI	Xpert@Play	PCG 12/1997	089-4609070	gut
Number Nine	Revolution 3D	PCG 12/1997	089-614491-13	befriedigend
Matrox	Mystique 220	PCG 12/1997	089-61447-40	befriedigend

3D-Grafikkarten (Add-on)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Monster 3D	PCG 12/1997	08151-266-0	sehr gut
Guillemot	Maxi Gamer 3Dfx	PCG 12/1997	0211-338000	sehr gut
miraMEDIA	Hiscore 3D	PCG 12/1997	0531-2213110	gut
VideoLogic	Apocalypse 3Dx	PCG 12/1997	06103-93-4714	gut
Matrox	m3D	PCG 12/1997	089-61447-40	gut

Komplettsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
pc.Spezialist	PC 233 MMX	PCG 12/1997	0521-9696-200	sehr gut
Seitz	Explosion 3Dx plus	PCG 12/1997	0711-990-5314	gut
Gateway 2000	G6-233	PCG 12/1997	0130-820854	gut
Actebis	TARGA Power Line	PCG 12/1997	02921-99-4444	gut
Wortmann Terra	Principia	PCG 12/1997	05744-944-125	gut
Peacock	TAKE Multimedia	PCG 12/1997	02957-79-0	gut
Vobis	Sky Tower 233 MHz97-Line	PCG 12/1997	02405-444-4500	befriedigend
Comtech	Pacomp HyperSpeed	PCG 12/1997	07151-98001-0	befriedigend

Gamepads

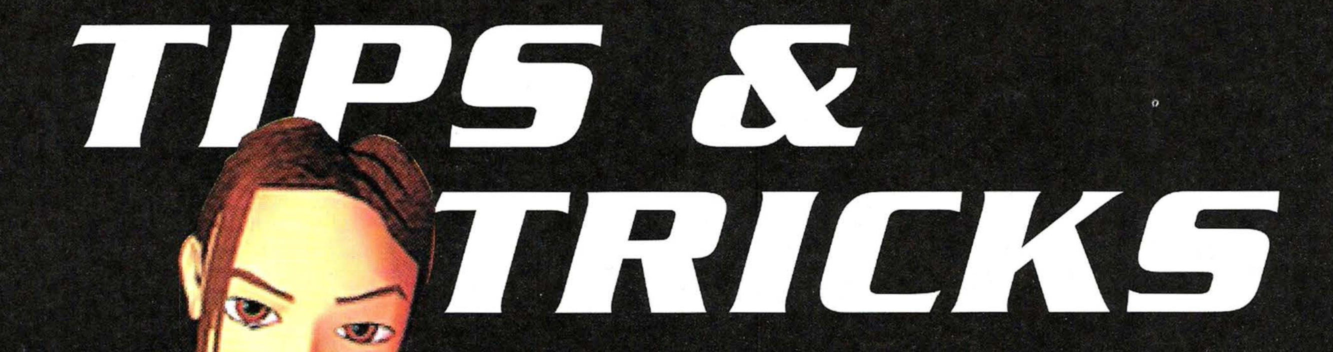
Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Gravis	GamePad Pro	PCG 2/1998	0541-122065	sehr gut
Microsoft	SW Gamepad	PCG 2/1998	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	PCG 2/1998	08161-871093	sehr gut
ACT Labs	Powerramp	PCG 2/1998	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	PCG 2/1998	0541-122065	gut
InterAct	3D ProgramPad	PCG 2/1998	04287-1251-13	gut
Genius	MaxFire	PCG 2/1998	02173-9743-21	gut
Logitech	ThunderPad Digital	PCG 2/1998	069-92032165	gut
Interact	PC PowerPad Pro	PCG 2/1998	04287-1251-13	gut
Endor Fanatec	Eezee Pad	PCG 2/1998	06021-840681	gut
Saitek	X6 - 31 M	PCG 2/1998	089-54612710	gut
Saitek	X6 - 32 M	PCG 2/1998	089-54612710	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC MasterPad	PCG 2/1998	0041-417402116	befriedigend
Air Labs	Striker	PCG 2/1998	0541-122065	befriedigend
Genius	Game Hunter	PCG 2/1998	02173-9743-21	befriedigend
Genius	PowerStation	PCG 2/1998	02173-9743-21	befriedigend
InterAct	PC Propad 4	PCG 2/1998	04287-1251-13	befriedigend
Z+Z Soft (Logic 3)	PC ExplorerPad	PCG 2/1998	0041-417402116	befriedigend
Gravis	GamePad	PCG 2/1998	0541-122065	befriedigend
Vidis Destiny	PC Joypad	PCG 2/1998	040-514840-0	ausreichend

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula 1	PCG 2/1998	08161-871093	sehr gut
Zye	Racing Simulator	PCG 2/1998	0541-122065	gut
Thrustmaster	Formula T2	PCG 2/1998	08161-871093	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	PCG 2/1998	08161-871093	gut
Interact	V3 Racing Wheel	PCG 2/1998	04287-1251-13	gut
Vidis Destiny	Steering Wheel	PCG 2/1998	040-514840-0	gut
CH Products	Racing Wheel	PCG 2/1998	0541-122065	befriedigend

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	PCG 2/1998	0180-5251199	sehr gut
Logitech	CyberMan 2	PCG 2/1998	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	PCG 2/1998	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	PCG 2/1998	069-92032165	gut
Thrustmaster	Millennium 3D	PCG 2/1998	08161-871093	gut
InterAct	Cyclone 3D	PCG 2/1998	04287-1251-13	befriedigend





Tomb Raider 2

- Exklusiv bei PC Games: Wir begleiten Lara Croft Schritt für Schritt durch die Kapitel 2 bis 11 des genialen Action-Adventures.
- Über 180 Screenshots plus Karten zeigen alle relevanten Locations – so verpassen Sie kein Geheimnis!

2/98 TIPS INDEX

TITEL	KL	AT	KT	NR.
Age of Empires		X		02/98
Age of Empires			X	02/98
Akte Europa			X	12/97
Anstoß 2			X	12/97
Anstoß 2 (Teil 1/2)		X		10/97
Anstoß 2 (Teil 2/2)		X		11/97
Baphomets Fluch 2	X			12/97
Betrayal in Antara			X	11/97
Blade Runner	X			02/98
Bleifuß Fun			X	12/97
Blood			X	06/97
Bundesliga Manager 97			X	09/97
Bundesliga Manager 97 (Teil 3/3)		X		06/97
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	07/97
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	06/97
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	08/97
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	10/97
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	11/97
C&C 2: Gegenangriff (Teil 1/2)	X			06/97
C&C 2: Gegenangriff (Teil 2/2)	X			07/97
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 1/2)	X			12/97
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 2/2)	X			01/98
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	01/98
Colonization			X	10/97
Comanche 3		X		08/97
Comanche 3			X	08/97
Comanche 3			X	09/97
Constructor			X	02/98
D.O.G.			X	10/97
Dark Reign (Teil 1/2)	X			12/97
Dark Reign (Teil 2/2)	X			01/98
Dark Reign			X	01/98
Das Schwarze Auge 3 (Teil 2/2)	X			06/97
Deadlack			X	06/97
Der Industrie-Gigant		X		11/97
Der Industrie-Gigant			X	11/97
Der Industrie-Gigant			X	12/97
Descent 2			X	06/97
Diablo			X	07/97
Die Siedler 2			X	07/97
DSF Fußball-Manager			X	09/97
Dungeon Keeper			X	11/97
Dungeon Keeper (Teil 1/2)	X			09/97
Dungeon Keeper (Teil 2/2)	X			10/97
Dungeon Keeper			X	02/98
Dungeon Keeper			X	01/98
Earth 2140 Mission Pack 1 (Teil 1/2)	X			11/97
Earth 2140 Mission Pack 1 (Teil 2/2)	X			12/97
Earth 2140			X	01/98
Extreme Assault			X	09/97
Extreme Assault			X	10/97
FIFA Soccer 97			X	06/97
Floyd	X			01/98
G-Name			X	08/97
Holiday Island			X	09/97
Imperium Galactica			X	10/97
Incubation			X	12/97
Incubation			X	02/98
Interstate ´76			X	07/97
Interstate ´76 (Teil 1/2)	X			08/97
Interstate ´76 (Teil 2/2)	X			09/97
Jack Orlando	X			11/97
Jedi Knight	X			01/98
Jedi Knight			X	12/97
Jedi Knight			X	01/98
Jedi Knight		X		02/98
Krush, Kill N´Destroy		X		06/97
Krush, Kill N´Destroy (Teil 2/2)	X			08/97
Krush, Kill N´Destroy (Teil 2/2)				07/97
Lands of Lore 2	X			01/98
Lands of Lore 2			X	02/98
Little Big Adventure 2	X			10/97
Lost Vikings 2			X	08/97
M.A.X.			X	06/97
Machine Hunter			X	11/97
MDK			X	11/97
Meat Puppet			X	11/97
Mechwarrior 2 – 3Dfx			X	12/97
Monkey Island 3	X		X	02/98
Moto Racer			X	09/97
NBA Live 97			X	08/97
NBA Live 97			X	10/97
NBA Live 98		X		02/98
Need for Speed 2			X	07/97
Need for Speed 2			X	10/97
Need for Speed 2			X	02/98
Need for Speed 2 – Special Edition			X	02/98
NHL 98		X		11/97
NHL 98			X	02/98
Outlaws			X	07/97
Pandemonium			X	10/97
Panzer General IIID			X	01/98
Perfect Wapon			X	11/97
POD			X	06/97
POD		X		07/97
POD			X	07/97
POD		X		08/97
Rally Racing ´97			X	09/97
Star Trek: Generations	X			09/97
Terracide			X	11/97
The Last Express	X			08/97
Theme Hospital			X	10/97
Tomb Raider			X	06/97
Tomb Raider 2	X			01/98
Tomb Raider 2	X		X	02/98
Total Annihilation		X		12/97
Total Annihilation			X	12/97
Turok			X	01/98
Virtua Fighter 2			X	01/98
WipEout 2097			X	11/97
Worms			X	11/97
X-COM 3: Apocalypse		X		10/97
X-COM 3: Apocalypse			X	11/97
X-COM 3: Apocalypse			X	12/97

KL = Komplettlösung ▮ AT = Allgemeine Tips ▮ KT = Kurztips

EINSENDEHINWEISE FÜR T&T

1. Das Wichtigste vorweg: Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tips & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie WarCraft 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht berücksichtigen.
3. Kurze Spieletips (sogenannte „Kurztips") finden auch auf einer Postkarte Platz.
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Weil ein Bild mehr als tausend Worte sagt, freuen wir uns über Screenshots und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word für Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Wir drucken Ihre Tips & Tricks ab? Dann heißt es für Sie: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztips werden mit Beträgen zwischen DM 20,- und DM 100,- entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie also nicht, Ihre Bankverbindung anzugeben!
8. Wenn Sie eine sehr aufwendige Komplettlösung zu einem Spiel erstellen möchten, sollten Sie zunächst per **Telefon** (0911-2872-150), **Telefax** (0911-2872-200) oder e-Mail an **redaktion@pcgames.de** anfragen, ob überhaupt entsprechendes Material benötigt wird.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf Disketten und schriftlichen Unterlagen.

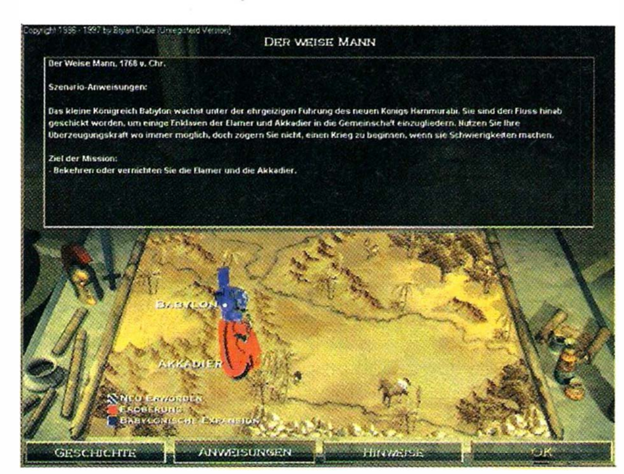
Ihre Tips & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

Computec Verlag ▮ Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks ▮ Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Allgemeine Tips

Age of Empires

Das derzeit meistgekaufte Echtzeitstrategiespiel verknüpft wunderschön gerenderte SVGA-Grafik mit herausfordernden Missionen, einer bewährten Steuerung und einer erstaunlichen Einheiten- und Gebäude-Vielfalt. Auf acht Seiten verraten Ihnen unsere Strategie-Experten jede Menge praktische Tips für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis.



Vor jedem Kampagnen-Szenario erhalten Sie ein kurzes Missions-Briefing mit Infos zur aktuellen Aufgabe.

Die vielschichtige Geschichtsstunde von Microsoft läßt Raum für völlig unterschiedliche Taktiken, die in Einzel- und Mehrspielerszenarien darüber hinaus noch differenzierte Strategien erfordern. Im folgenden wollen wir Einsteigern und Fortgeschrittenen die wichtigsten Grundlagen im Bereich Baureihenfolgen, Ressourcenmanagement, Flächenplanung sowie Kampftaktiken geben. Darüber hinaus werden Handel und Diplomatie, Technologieentwicklung sowie die Beschreibungen zu den wichtigsten Gebäuden und Einheiten abgehandelt.

Spielbeginn

1. Die Auswahl der Spielmodi bzw. der Siegbedingungen legt schon einmal den grundsätzlichen Rahmen für Ihre strategischen Pläne fest. Während der Szenarien- oder Kampagnen-Modus normalerweise das zu erreichende Ziel vorgibt, können in den übrigen Modi die Siegbedingungen frei ausgewählt werden. Wenn Sie sich beispielsweise alle Ruinen auf einer Karte einverleiben wollen, sollten Sie die entsprechenden Stätten ausreichend mit Einheiten gesichert haben, bevor Sie die letzte Ruine in Besitz nehmen. Nachdem Sie diesen finalen Schritt vollzogen haben, werden alle Gegner darüber informiert und haben nun 2000 Jahre Zeit, um selbst eine Ruine zu erobern.


Einmal bewältigte Szenarien können Sie anschließend noch einmal direkt anwählen und durchspielen.

2. Die gleiche Konstellation ergibt sich, wenn Sie alle Artefakte einer Karte aufsammeln. Auch hier gilt, daß die transportierbaren Gegenstände erst hinreichend gesichert sein müssen, bevor Sie das letzte Artefakt an sich reißen.
3. Ein Weltwunder können Sie hingegen in Ihrer sehr gut befestigten Hauptstadt errichten und müssen nun nur noch die Angriffe der Mitbewerber abwehren. Bei einer entsprechenden Defensiv-Abteilung stellt dies in der Regel kein Problem dar.
4. Schließlich sollten Sie beim Punktzahl- oder Zeitlimitspiel immer auf die Scoring-Tabelle schielen, die der AoE-Spielepackung beigelegt ist. Hier sind alle wichtigen Boni vermerkt, die Sie für Ihre Highscore-Jagd benötigen.

Völkerkunde

1. Bei einem freien Szenario außerhalb des Kampagnenmodus hängt die Wahl des Volkes unter anderem auch von der Beschaffenheit der Karte ab. Ein Szenario mit vielen Inseln be

Die Qual der Stammeswahl

VOLK	STÄRKEN	SCHWÄCHEN	EMPFOHLENE TAKTIK
Ägypter	Gold, Priester	Belagerungen	Kavallerie ausbauen
Assyrer	Bauern, Belagerungen	Keine Elefanten	Schnellangriff mit Bogenschützen
Babylonier	Verteidigung	Seefahrt	Weltwunder bauen
Chosenen	Kavallerie	Fernkampf	Kavallerie + Priester ausbauen
Griechen	Seefahrt	Fernkampf	Nur für Inselszenario wählen
Hethiter	Fernkampf	Seefahrt	Schnellangriff mit Fernkämpfern
Minoer	Nahrung, Seefahrt	Fernkampf, Elefanten	Krieg auf Meeren
Perser	Elefanten, Seefahrt	Nahrung	Gegner mit Elefanten überrennen
Phönizier	Infanterie, Seefahrt	Belagerungen	Weltwunder bauen
Shang	Schneller Aufbau	Seefahrt	Weltwunder bauen
Sumerer	Nahrung, Belagerungen	Kavallerie	Schnellangriff mit Bauern
Yamato	Seefahrt, schneller Aufbau	Verteidigung	Schnellangriff mit Reitern

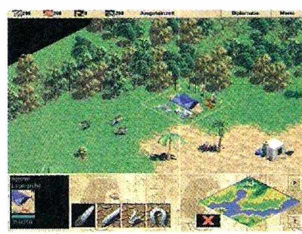

Einer der Gegner hat den Bau eines Weltwunders angekündigt: Nun müssen Sie handeln.

deutet in der Regel, daß Sie gute Seefahrer-Kenntnisse haben sollten. Eine große, wasserlose Karte mit einer überschaubaren Gegnerzahl könnte hingegen einen Hinweis darauf geben, daß die Beschaffung von Ressourcen sowie möglicherweise der Bau eines Weltwunders von Bedeutung sind.

2. Die insgesamt zwölf Völkchen in AoE haben alle ihre Vor- und Nachteile. Eine gesammelte Übersicht finden Sie unter anderem in der Online-Hilfe oder auf der Spielebeilage abgedruckt.
3. Bei hohen navigatorischen Anforderungen empfehlen sich Minoer, Griechen, Hethiter, Perser, Phönizier oder Yamatos – diese Völker besitzen entsprechende Boni bei Reichweiten, Geschwindigkeiten oder Widerstandskraft ihrer maritimen Flotten.
4. Angriffslustige Stämme sind unter anderem die Chosenen, Hethiter oder Sumerer, während im Bereich Bauleistungen/Verteidigung die Assyrer, Shangs oder Yamatos die Performance-Fahne hochhalten.
5. Bei einer kleinen Karte sollten Sie Sippschaften wie die Assyrer, Minoer oder Sumerer wählen, da diese schon in frühen Epochen entsprechende Boni erhalten. Wenn Sie sich für eines der Völker entscheiden, sollten Sie auf jeden Fall Ihre Stärken und Schwächen genau kennen.

Baubeginn

1. Die ersten Schritte von der müden Bretterbehausung bis zum gutgehenden Imperium müssen gut geübt und überlegt werden. Gerade zu Beginn eines Szenarios in der Altsteinzeit ist das Zusammenspiel zwischen Nahrungsbeschaffung, Holzabbau sowie die Installation der ersten Gebäude von besonderer Bedeutung.


An dieser Stelle können Sie beruhigt eine Lagergrube plazieren: Holz und Wild befinden sich in greifbarer Nähe.

2. Bevor Sie wild irgendwelche Bauwerke in die Landschaft setzen, sollten Sie zuerst einmal einige Häuser bauen, um das Bevölkerungswachstum nicht zu bremsen. Mehrere Bauaufträge vom gleichen Gebäude können Sie im übrigen mit der Shift-Taste auslösen.
3. Anschließend erkunden Sie kurz die nächste Umgebung, um Rohstoffquellen ausfindig zu machen. Tummeln sich beispielsweise einige Tiere in direkter Nähe, sollten Sie dort ein Lagergebäude errichten, um den Transportweg so kurz wie möglich zu halten. Das Stichwort „lange Wege, kurzes Spieledasein" gilt entsprechend auch für alle übrigen Nahrungsmittel und Holzvorkommen, wobei Sie beachten müssen, daß Kornspeicher nur Beeren oder landwirtschaftliche Erzeugnisse aufnehmen können.

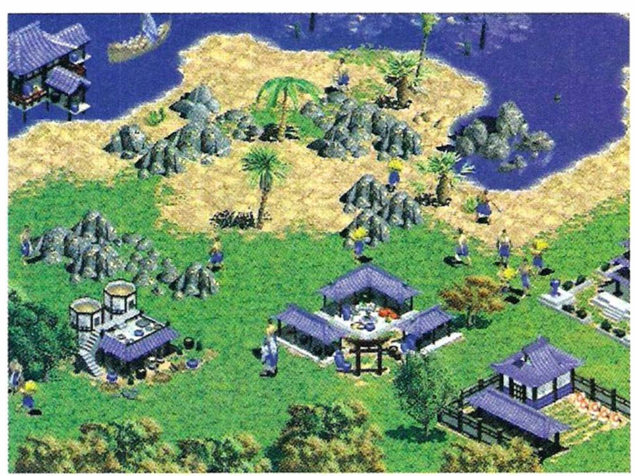
Weitere Baupläne

1. Den sonstigen Bebauungsplan Ihrer neu gegründeten Siedlung sollten Sie nach den jeweiligen topographischen Gegebenheiten erstellen. Befindet sich eine Erhebung in der näheren Umgebung, sollten Sie diese zur Herberge einiger Wachtürme machen. Auf diese Weise können Sie mit einer Chance von 25% den Hügel-Angriffsbonus ausnutzen.
2. Stellen Sie dabei mehrere Arbeiter für ein Bau- oder Reparaturprojekt ab, wird dieses entsprechend schneller durchgeführt. Ihre Häuser sollten Sie nicht direkt aneinander bauen, da es für Ihre Gegner durch entsprechende Angriffe sonst recht einfach wird, Ihr Einheitenwachstum zu hemmen.
3. Ähnliches gilt für die Errichtung von Bauernhöfen: Bauen Sie diese immer mit mindestens einem Planquadrat Abstand auf. Gegnerische Belagerungseinheiten können dann nicht mehr mit einem Schuß mehrere Gebäude ruinieren. Optimal ist ein sternförmiger Aufbau von vier Bauernhöfen mit einer Kornkammer als Mittelpunkt.


Diese Defensiv-Nuß ist schwer zu knacken, da die Einheiten Angriffsboni erhalten können.

Ressourcen-Management

1. Die Grundpfeiler Ihres Imperiums sind zum einen die unscheinbaren Dorfbewohner sowie die vier im Spiel vorkommenden Ressourcen.
2. Gerade zu Beginn eines Szenarios sollten Sie alle Vorräte einsetzen, um die vielseitigen Arbeitskräfte heranzuzüchten. Als Dank dafür werden Sie mit einem konstanten Ressourcenfluß


Die blaugewandeten Arbeiter sind mit den dicken Goldvorräten gut beschäftigt.

versorgt, der wiederum sofort in alle weiteren wichtigen Investitionen umgelenkt werden sollte. Wichtig ist vor allem die richtige Balance zwischen Holz, Nahrung, Gold und Stein.

3. Erst mit dem Bronzezeit-Alter laufen Gold- und Steinvorräte den Grundressourcen den Rang ab. Verpassen Sie aber auf keinen Fall den richtigen Zeitpunkt der Standortsicherung, da Ihre Gegner sonst unweigerlich mit wesentlich stärkeren Einheiten auf der Spielematte stehen.
4. Spätestens ab der Mitte der Jungsteinzeit sollten Sie entsprechende Quellen ausfindig gemacht und erste Förderversuche gestartet haben. Verteidigungswälle benötigen Unterstützung von der Steinbruchfront, und die Techno- oder Einheiten-Updates der Bronzezeit sind ziemlich goldintensiv.
5. Dabei können Sie jederzeit das Aufgabengebiet eines Dorfbewohners wechseln – wenn Sie einen nahrungssammelnden Bauer zum Bauarbeiter befördern, behält dieser die bisher gesammelten Ressourcen und kann später zum Lager zurückgerufen werden.

Nahrungsbeschaffung

1. Die einfachste Art der Nahrungsmittelversorgung stellt das Beerensammlen dar. Leider reichen die entsprechenden Büsche nicht sehr lange, so daß sie schnellstens weitere Quellen in Form von Fleischlieferanten suchen sollten.
2. Gazellen sollten Sie immer in die Nähe eines Lagers oder des Hauptgebäudes treiben. Jäger können nur 10 Einheiten transportieren, weshalb es sich immer lohnt, mehrere Dorfbewohner zum Ausweiden loszuschicken.

Hier haben die ägyptischen Jäger die fette Gazellenbeute erst einmal zur Lagergrube gelockt.

3. Nahrungstechnisch gesehen ist auch das Jagen von Elefanten sehr sinnvoll: Mit drei bis vier Großwildjägern sind die dicken Brummer schnell gezähmt und bieten einen großen Nahrungshappen an.
4. Fischen können Sie entweder direkt vom Ufer aus oder mittels einer organisierten Fischerflotte – die Fangquellen sind hier recht umfangreich, können aber durch feindliche Schiffe hart umkämpft sein.
5. Beim flächenintensiven Nahrungsanbau sollten Sie nicht auf die glorreiche Idee kommen, mehrere Bauern gleichzeitig auf ein Feld zu hetzen. Die vergänglichen Plantagen werden dadurch nicht ertragreicher. Sorgen Sie lieber rechtzeitig für Feldernachschub, wenn die aktuellen Anbauflächen kurz vor dem Exitus stehen.



Die ägyptischen Bauern bestellen Ihre Felder leider nicht optimal: Besser wäre eine sternförmige Anordnung.

Zeit der Aufklärung

1. Die Entdeckung der Spielwelt stellt ein bedeutsames Kriterium für den Erfolg Ihrer imperialen Bemühungen dar.

Ressourcen-Quellen

Die Ergiebigkeit der Rohstoffe fällt mitunter sehr unterschiedlich aus. Im folgenden finden Sie alle Ressourcen nach den vier Grundstoffen gegliedert.

Nahrung:

Gazelle 150	Elefant 300	Löwe 100	Alligator 100
Beerenstrauch 50	Bauernhof 250	Fisch - Küste 250	Fisch - Thunfisch 250

Holz:

Baum - Palme 75	Wald 40	Baum - Eiche 75	Baum - Fichte 75

Goldmine: Goldmine 400

Steinmine: Steinbruch 250

2. Eine besonders effektive Aufklärungseinheit stellen Artefakte dar, die zwar recht langsam dahintrotten, dafür aber durch Farbwechsel vor feindlichen Truppen warnen und völlig kostenlos sind.
3. Auf See müssen Sie Erkundungsschiffe einsetzen, um Fischfanggründe sowie feindliche Häfen und Marine-Ansammlungen ausfindig zu machen.
4. Spätestens mit Beginn der Bronzezeit sollte die Karte keine Geheimnisse mehr für Sie bergen. Um unliebsame Überraschungen zu vermeiden, sollten gerade ertragreiche Flecken mit Beobachtungstürmen versehen werden. Noch besser ist es allerdings, die Rohstoffbeschaffung von Ein- auf Mehrquellen-Versorgung umzustellen.



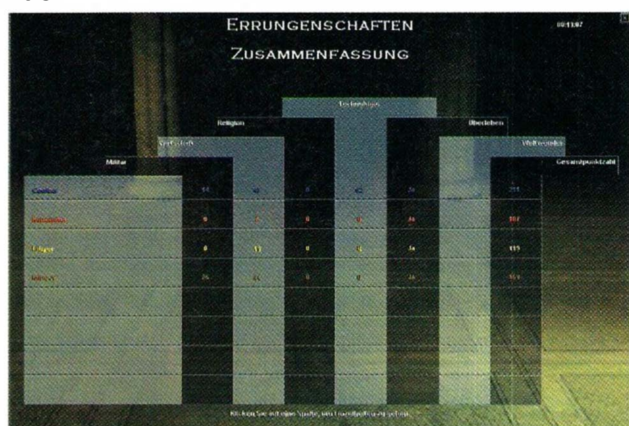
Der Scout hat eine Anzahl von Wegpunkten abzulaufen, um die nächste Umgebung aufzuklären.

Einheitenkontrolle

1. Obwohl sich Ihre Einheiten in der Regel sehr dämlich anstellen und schon beim kleinsten Hindernis verlaufen, gibt es doch einige Möglichkeiten, ihnen etwas Gehorsam beizubringen.
2. Die erste Methode besteht im Setzen von Wegpunkten. Hierzu markieren Sie das einzelne Opfer oder die Gruppe und klicken bei gedrückter Shift-Taste mit der rechten Maustaste munter die Marschroute.
3. Die Wegpunkt-Technik hat dabei mehrere Vorteile. Einerseits können Sie so bequem die nähere Umgebung aufklären und müssen nicht ständig zwischen Scout und Stadt hin- und herschalten. Andererseits sind Sie in der Lage, einmal aufgeklärte gegnerische Türme oder Kriegerversammlungen locker zu umgehen.
4. In Kampfsituationen lautet das Zauberwort „Gruppierungen". Planen Sie einen größeren Feldzug, sollten Sie Ihre Einheiten vor dem Kampf gruppieren und durchnumerieren.

5. Sinnvollerweise stecken Sie Infanterie, Kavallerie, Fernkämpfer, Belagerungseinheiten, Priester sowie Aufklärer jeweils unter eine Decke. Außerdem können Sie Transportschiffe oder Eliteeinheiten gruppieren, um einen möglichst raschen Zugriff auf diese Untertanen zu gewährleisten.

Upgrade-Taktiken



Die Ergebnisse Ihres Schaffensdrangs werden in der Errungenschaften-Übersicht dargestellt.

1. Das Upgraden umfaßt den Zeitalter-Warp, das Aufrüsten der Einheiten sowie die Technologie-Erforschung.
2. Der Übergang in eine neue Ära stellt generell einen wichtigen Siegfaktor dar, kann jedoch auch als regelrechte Taktik schwerpunktmäßig verfolgt werden. Grundlage für das Upgrade stellt der Bau zweier Technologie-Gebäude sowie die Ansammlung einer bestimmten Ressourcenmenge dar (Jungsteinzeit: 500 Nahrung, Bronzezeit: 800 Nahrung, Eisenzeit: 1.000 Nahrung, 800 Gold).



Die Gruppierung und Numerierung gleichartiger Militäreinheiten erlaubt Ihnen eine optimale Truppenkontrolle.

3. Wichtig ist zunächst einmal das schnelle Erreichen der Bronzezeit, zur Eisenzeit ist noch einmal ein gewaltiger Ressourcensprung zu vollführen. Dazu sammeln Sie Holz und Nahrung im Verhältnis 1:2 und bauen die Kornkammer und das Lagergebäude – eine Kaserne ist vorerst nicht nötig, wenn der Gegner keinen Überraschungsangriff startet.

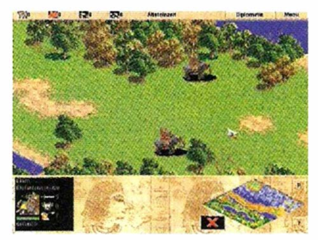


In diesem Szenario müssen Sie ein Artefakt sicher durch die Gegend befördern.

4. Nach dem ersten Upgrade zur Jungsteinzeit bauen Sie einige Türme und Mauern in der Nähe Ihrer Arbeiter, um eventuelle Angriffe des Gegners abwehren zu können. Wichtige Bauvorhaben sind die Bogenschießanlage sowie der Pferdestall.
5. Ist Ihre Verteidigungsmaschinerie ausreichend angelaufen, wechseln Sie anschließend in die Bronzezeit. Während der Upgradezeit sollten Sie immer weitere Bauschritte planen und die zur Verfügung stehenden Ressourcen für optionale Gebäude ausgeben.

Forschung und Entwicklung

1. Bis auf die Altsteinzeit, wo keine Einheiten- oder Technologie-Updates möglich sind, bietet jedes neue Zeitalter in Age of Empires verschiedene Möglichkeiten der Weiterentwicklung an.
2. In der Jungsteinzeit sollten Sie sich zuerst einmal das Axtkämpfer-Upgrade, Panzerungen für bereits vorhandene Einheiten, Holzverarbeitung und Domestizierung gönnen. Anschließend können Sie sich um die übrigen anstehenden Entwicklungen kümmern.



Eine der gefährlichsten Einheiten in AoE stellen die Elefantenreiter dar.

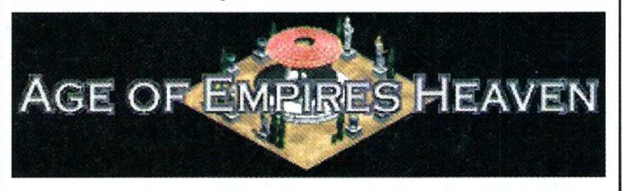
3. In der Bronzezeit stehen zuerst der Kurzschwertkämpfer, Panzerungen, Handwerk, Rad und Kriegsgaleere an.
4. Den Übergang zur Eisenzeit sollten Sie anschließend mit den wichtigsten Weiterentwicklungen verbringen. Dort sollten Metallurgie, Panzerungen, Wachturm, schwere berittene Bogenschützen, Handwerkskunst, Trireme, Helepolis, Ballistik und Technik an erster Stelle stehen.



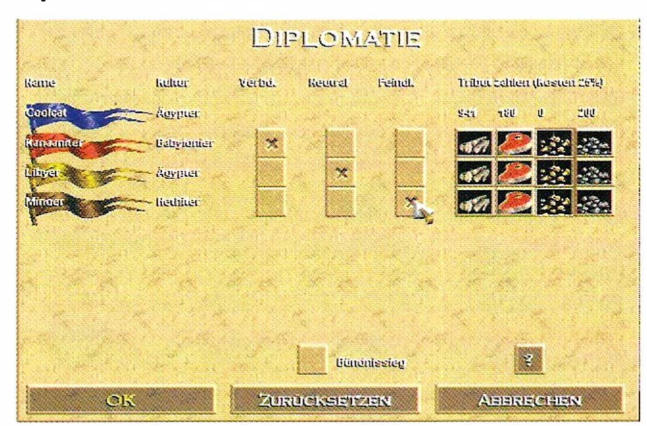
Die Online-Hilfe kann direkt aus dem Spiel heraus gestartet werden.



Die erste Adresse für AoE-Fans ist folgende URL: http://age.gamestats.com/age. Im „Age of Empires Heaven" finden angehende und aktuelle Strategiefreaks haufenweise Infos und nette Downloads rund um das Microsoft-Spielespektakel. Neben einer Info-Line besitzt die Seite auch tonnenweise Strategieempfehlungen, neue Szenarien oder Kampagnen, Desktop-Themes für Win95 oder sogar Multiplayer-Sprüche. Außerdem lagern hier Links zu ungefähr 30 anderen Sites, die ebenfalls nur so vor interessanten Hintergrundthemen strotzen. Insgesamt gesehen kann sich der AoE-Spieler wahrlich nicht über mangelnden Nachschub über das Internet beklagen.

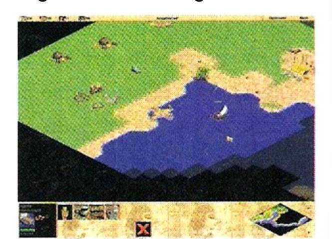


Diplomatie und Handel



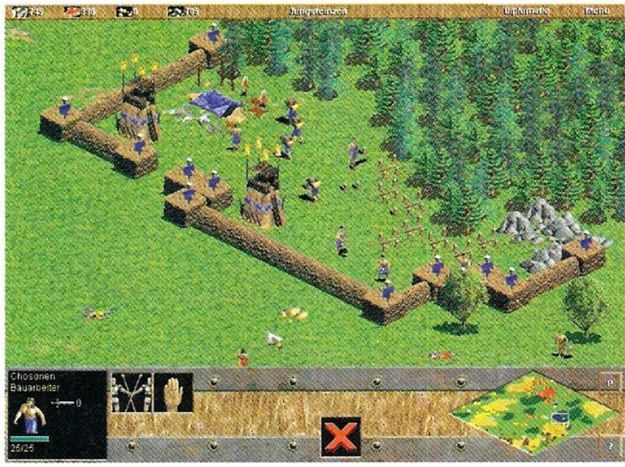
Die diplomatischen Beziehungen sowie eventuelle Tributzahlungen lassen sich bequem per Mausklick erledigen.

1. Normalerweise sollten Mehr-Frontenkriege vermieden werden, indem man sich auf einen Feind konzentriert und die übrigen notfalls mit Tributzahlungen beschwichtigt. Unter Allierten lassen sich auch problemlos Ressourcenabgaben zum Aufbau des eigenen Imperiums verwenden.
2. Den Handel mit entsprechenden Schiffen initiieren Sie, indem Sie einen feindlichen Hafen aufklären und anschließend einem Handelsboot den Tauschauftrag geben. Gerade für Spieler mit einer Goldschwäche im Ressourcen-Haushalt ist dies eine sehr effektive Lösung.



Unser Handelsschiff verläßt mit seiner goldigen Ladung den libyschen Partnerhafen.

3. Interessanterweise können Sie den jeweiligen Handelspartner über Land angreifen und über See friedlich weiterhandeln – dazu sollten Sie aber in der Regel einen Begleitschutz für Ihre Krämerschaluppen mitschicken. Greifen Sie den Hafen des Gegners jedoch unvermittelt an, erfahren die fruchtbaren Austauschbeziehungen ein jähes Ende.
4. Je weiter entfernt die Kai-Anlagen des Austauschhafens liegen, desto höher ist der erzielbare Ressourcenumsatz. Wichtig ist dabei die manuelle Umstellung der Güter. Gold und Steine sollten als seltene und nicht regenerierbare Rohstoffe für Angebotsambitionen tabu sein.



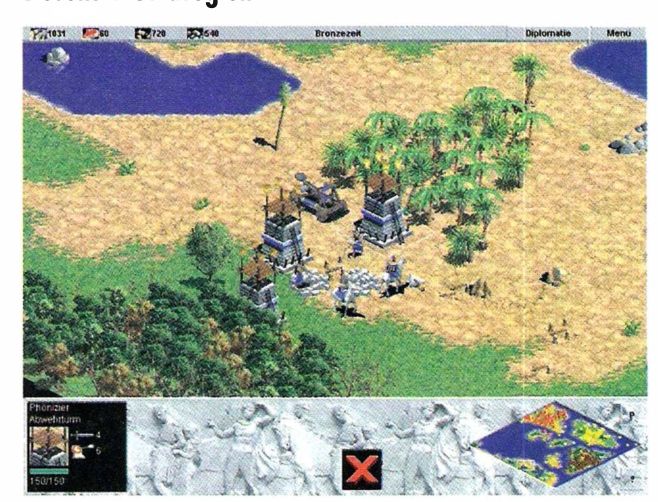
Diese Holzfäller-Siedlung kann nicht ohne weiteres eingenommen werden…

Technologie-Zeiten

Um einen Überblick über die anstehenden Ausgaben bei der Weiterentwicklung von Einheiten sowie des Technologiefortschritts zu haben, können Sie folgende Tabelle für Ihr Kostenmanagement benutzen.

JUNGSTEINZEIT:				
Fortschritt	Nahrung	Holz	Stein	Gold
Axtkämpfer	100	–	–	–
Werkzeugherstellung	100	–	–	–
Lederrüstung Inf.	100	–	–	–
Lederrüstung Kav.	100	–	–	–
Lederrüstung Bog.	100	–	–	–
Holzverarbeitung	120	75	–	–
Steinabbau	100	–	50	–
Goldabbau	120	100	–	–
Domestizierung	200	75	–	–
Kleiner Wall	50	–	–	–
Beobachtungsturm	50	–	–	–
BRONZEZEIT:				
Fortschritt	Nahrung	Holz	Stein	Gold
Verb. Bogenschütze	140	80	–	–
Komp.-Bogenschützen	180	100	–	–
Kurzschwertkämpfer	120	–	–	50
Breitschwertkämpfer	140	–	–	15
Metallverarbeitung	200	–	–	120
Bronzeschild	150	–	–	180
Schuppenpanzer Inf.	100	–	–	50
Schuppenpanzer Kav.	125	–	–	50
Schuppenpanzer Bog.	150	–	–	50
Hochadel	175	–	–	120
Schrift	175	–	–	120
Architektur	150	–	–	175
Handwerk	170	150	–	–
Rad	175	75	–	–
Pflug	250	75	–	–
Polytheismus	–	–	–	120
Mystik	–	–	–	120
Astrologie	–	–	–	150
Mittelstarker Wall	180	–	100	–
Abwehrturm	120	–	50	–
Fischkutter	50	100	–	–
Kriegsgaleere	150	75	–	–
Handelsschiff	200	75	–	–
EISENZEIT:				
Fortschritt	Nahrung	Holz	Stein	Gold
Schw. ber. Bog.	1.750	–	–	800
Helepolis	1.500	–	–	1.000
Katapult	300	–	–	250
Schweres Katapult	1.800	–	–	900
Langschwertkämpfer	160	–	–	50
Legion	1.400	–	–	600
Schwere Kavallerie	350	–	–	125
Schw. gep. Reiter	2.000	–	–	850
Phalanx	300	–	–	100
Zenturio	1.800	–	–	700
Metallurgie	300	–	–	180
Eisenschild	200	–	–	320
Kettenhemd Inf.	125	–	–	100
Kettenhemd Kav.	150	–	–	100
Kettenhemd Bog.	175	–	–	100
Technik	200	–	–	100
Aristokratie	175	–	–	150
Alchemie	250	–	–	200
Ballistik	200	–	–	50
Handwerkskunst	240	200	–	–
Belagerungskunst	190	–	100	–
Münzprägung	200	–	–	100
Bewässerung	300	100	–	–
Monotheismus	–	–	–	350
Leben nach dem Tod	–	–	–	275
Heiliger Krieg	–	–	–	120
Fanatismus	–	–	–	150
Befestigungsanlage	300	–	175	–
Wachturm	300	–	100	–
Geschützturm	1.800	–	750	–
Schw. Transportschiff	150	125	–	–
Trireme	250	100	–	–
Katapult-Trireme	300	100	–	–
Schw. Kriegsschiff	2.000	900	–	–

Defensiv-Strategien



Gegebenheiten der Natur lassen sich wie hier hervorragend zum eigenen Verteidigungsvorteil ausnutzen.

1. Wenn Sie nicht gerade den im übernächsten Abschnitt vorgestellten Blitzangriff bevorzugen, sollten Sie Ihrer Verteidigung gebührende Aufmerksamkeit schenken.
2. Eine vernünftige Defensive umfaßt den geschickt geplanten Bau von Mauern und Türmen – und deshalb ist auch die Förderung von Steinen besonders wichtig. Mauern haben im Gegensatz zu WarCraft 2 eine große Widerstandskraft gegen Feindattacken – verwenden Sie also besser keine normalen Gebäude wie Häuser oder Kornkammern, um die Gegner am Einmarsch zu hindern.
3. Sie wollen den Nebel des Krieges in nächster Stadtnähe praktisch ausschalten? Dazu müssen Sie nur einige Mauern im erkundeten Gebiet bauen.
4. Wenn Sie Ihre Holz-Arbeiter vor gegnerischen Anmachen bewahren wollen, sollten Sie als Schutz eine entsprechende Mauer errichten. Wichtig ist dabei vor allem, daß die Baum-Ansammlung dicht ausfällt und somit dem Feind keine Gelegenheit geboten wird, sich durch die Hintertür einzuschleichen.
5. Damit Sie nicht ständig am Mauern sind, müssen die Arbeiter in der Mitte der Abbaustelle Holz fällen. Die jeweiligen Ressourcen vorausgesetzt, sollten Sie die Maueransammlung mit Türmen und einigen Einheiten verstärken.

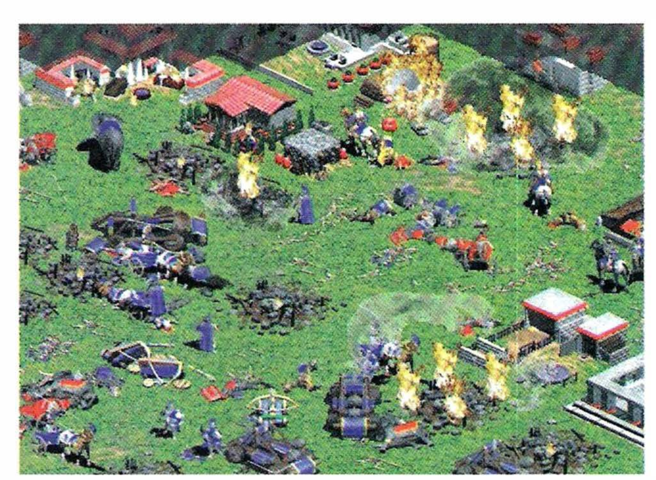
Cheat-Kommandos

Ein Cheat kommt selten allein. Alle ungeduldigen oder neugierigen Spieler finden im folgenden die Cheat-Codes der endgültigen AoE-Fassung.

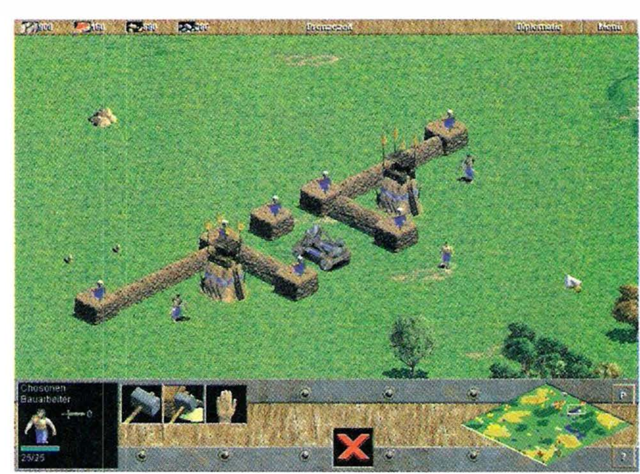
DIEDIEDIE	Sofortiger Sieg
RESIGN	Aufgeben
REVEAL MAP	Karte aufdecken
PEPPERONI PIZZA	1.000 Einheiten Food
COINAGE	1.000 Einheiten Gold
WOODSTOCK	1.000 Einheiten Holz
QUARRY	1.000 Einheiten Stein
NO FOG	Nebel des Krieges auflösen
HARI KARI	Selbstmord
PHOTON MAN	Nukleorkämpfer
STEROIDS	Gebäude/Einheiten sofort bauen
HOME RUN	Sofortiger Sieg
GAIA	Kontrolle über Tiere
KILLX	Spieler Nr. X wird getötet

Turmbauten

1. Um die ganze Stadt ausreichend zu sichern, sollten Sie eventuell vorkommende Hügelformationen in die Bauplanung einbeziehen. Türme auf erhöhtem Gelände stellen die Grundpfeiler einer effektiven Gegnerabwehr dar. Dabei unterliegen diese Defensiv-Gebäude übrigens nicht der 50-Einheiten-Grenze von AoE.
2. Eine seichte Wasserfurt stellt den idealen Ort für einen Turm-Vorposten dar: Eine ausreichende Absicherung durch Mauern und Katapulte vorausgesetzt, können die Mitbewerber um die Szenario-Herrschaft bequem aufgehalten werden.
3. Eine sehr intelligente Lösung stellt die Nutzung von Waldvorkommen als natürlichen Wall dar. Wenn Sie eine geeignete Stelle gefunden haben, sparen Sie sich weitgehend das Aufstellen künstlicher Mauern.
4. Als Reparatur-Reserve für angeschlagene Verteidigungsanlagen sollten Sie darüber hinaus immer einige Stein-Einheiten im Ressourcen-Sparstrumpf haben.
5. Werden Sie von einem übermächtigen Feind angegriffen, sollten Sie Ihre während des Kampfes neu gebauten Einheiten nicht einzeln in die Schlacht schicken. Bewegen Sie diese besser aus dem unmittelbaren Getümmel heraus und sammeln 3 bis 4 von ihnen, um anschließend einen konzentrierten Rückschlag zu organisieren.



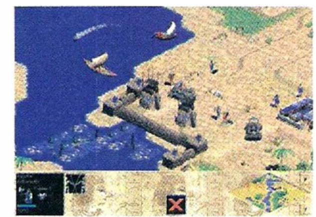
Rot gegen Blau: Die Belagerungseinheiten des bläulichen Angreifers hinterlassen eine tiefe Schneise in den roten Gebäuden.

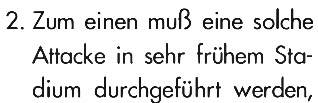


Elefanten-Einheiten sind harte Brocken für Defensiv-Spezialisten. Dieser Wall hält aber sogar Dickhäuter auf.

Blitzkrieg

1. Wer Command & Conquer oder WarCraft gespielt hat, weiß die Möglichkeiten von Blitzangriffen vor allem in Multiplayer-Spielen zu schätzen. Auch in Age of Empire können Sie mit dieser Taktik zum Erfolg kommen, wenn Sie mehrere wichtige Punkte beachten.





Dieser Übergang ist für jede gegnerische Einheit gesperrt.

2. Zum einen muß eine solche Attacke in sehr frühem Stadium durchgeführt werden, damit der Gegner möglichst keine Zeit hat, seine Defensivanlagen mit Türmen aufzurüsten. Zum anderen hängt der Erfolg des Schlachtplans von den eingesetzten Einheiten sowie der Zerstörungsreihenfolge ab.
3. Wenn Sie Knüppelkämpfer mit dem Blitzangriff betrauen, gehen Sie ein großes Risiko ein. Da sie kaum stärker als normale Dorfbewohner sind, sollten Sie diese Taktik möglichst vermeiden.
4. Eine wesentlich bessere Option stellen Bogenschützen und Axtkämpfer im Kombipack dar, wobei die Fernkämpfer in der Überzahl sein sollten. Bevor Sie Ihrem Nachbarn einen entsprechenden Besuch abstatten, sollten Sie die Gegend aufgeklärt und eventuelle Schwachstellen aufgedeckt haben.



Hier tobt eine heftige Invasion, wobei der rotgewandete Eroberer kurzen Prozeß mit den Feindgebäuden macht.

5. Erste Anlaufstelle für Ihre Recken stellen die gegnerischen Bauarbeiter dar – werden die von Türmen beschützt, müssen diese zuerst ausgeschaltet werden.
6. Um das feindliche Bevölkerungswachstum in Griff zu bekommen, stehen anschließend Häuser auf dem Speiseplan. Militäranlagen, Lagergebäude, Kornkammer und Hauptgebäude sind die nächsten Schritte. Lassen Sie ihre Zerstörungswut nicht zuerst am Hauptgebäude aus! Bis Sie diesen dicken Hitpoint-Brocken verdaut haben, ist wichtige Spielzeit vergangen.



Ihre Einsatzgruppe sollte mit dieser Formation keine größeren Probleme mit Gegnern bekommen.

Angriffsformationen

1. In AoE lohnt es sich grundsätzlich, eher offensiv als defensiv zu agieren. Wenn Sie nicht gerade ein entsprechend verteidigungsorientiertes Volk mit Wunderbau-Ambitionen ausgesucht haben, sollten Sie Ihre Feinde immer mit regelmäßigen (gut geplanten) Attacken auf Trab halten.
2. Wie in echten antiken Schlachten sollten Sie dabei auf jeden Fall Formationskämpfen den Vorzug geben – unkoordinierte Angriffe mit einem bunt zusammengewürfelten Haufen führen auf Dauer selten zum Erfolg.
3. Eine vielversprechende Formation besteht aus einem Halbkreis mit schwerer Infanterie, in deren Mitte eine vernünftige Anzahl Bogenschützen plaziert wird. Flankiert wird diese Mannschaft von zwei Kavallerie-Gruppen, die Fernkampfeinheiten wie Bogenschützen oder Ballisten abfangen sowie den Köder für das Anlocken von Gegnertruppen spielen. Diese Kerntruppe wird dann je nach Zeitalter und Volk durch Priester, Katapulte und Elefanten-Einheiten ergänzt.
4. Einfache Türme des Feindes können Sie mit 5-6 berittenen Bogenschützen angehen, da diese eine größere Reichweite als die befestigten Kollegen haben.
5. Wenn Ihr Feind Wälder als natürlichen Wall benutzt, sollten Sie mit einem schweren Katapult eine Schneise in die Vegetation schießen und damit den Weg für Ihre Truppen freimachen.



Der Stoßtrupp hat ganze Arbeit geleistet: Die wehrlosen Dorfbewohner des Gegners wurden einfach überrollt.



Der Beobachtungsturm kann den Angriffen der Schiffe nicht mehr lange standhalten.



Der Tempel dient als Geburtsstätte der Priesterschaft. Mit den jeweiligen Upgrades lassen sich Feinde konvertieren.

6. Um den Erfolg eines Angriffs zu sichern, können Sie außerdem eine Macke der Computer-KI ausnutzen. Die PC-Gegner werden immer die Einheit mit den niedrigsten Hitpoints angreifen. Diese Angewohnheit sollten Sie ausnutzen, um die feindliche Verteidigung von der eigentlichen Hauptmacht abzulenken.

Marine und Religion

1. Die Bedeutung der maritimen Einheiten wird meist unterschätzt. Ein meerreiches Gebiet und das entsprechende Volk vorausgesetzt, können Sie weite Teile der Karte mit entsprechenden Schiffseinheiten besetzen.
2. Dabei unterbinden Sie nicht nur die Wasserambitionen des Gegners, indem Sie dessen Flotte oder Häfen versenken, sondern Sie können auch vom Ufer aus gegnerische Gebäude und vor allem Dorfbewohner unter Beschuß setzen.
3. Die Priester in AoE sind ein sehr zwiespältiges Völkchen. Auf der einen Seite steht ihre leichte Verwundbarkeit und lahme Gangart, auf der anderen die Fähigkeit, feindliche Truppen oder Türme zu konvertieren und eigene Verwundete zu heilen. Dabei sind sogar aus Holz geschnitzte Katapulte heilbar, Schiffe jedoch nicht.



Das Szenario nimmt ein glückliches Ende für den Spieler...



Um die Vorherrschaft auf See ist ein heftiger Kampf ausgebrochen.

4. Geeignete Opfer für die Überzeugungsarbeit sind Elefanten-Einheiten: Um den religiösen Fanatiker überhaupt in die Nähe solcher Feinde zu bugsieren, muß er entsprechend stark von Infanterie-Seite aus bewacht werden.
5. Besonders interessant ist die Option, einen Truppen-Transporter des Gegners zu überzeugen. Die Insassen werden dabei nicht konvertiert, den Transporter kann man aber nach Lust und Laune über die Landkarte ziehen oder per Entf-Taste löschen.



Die Grundlage für eine Überlegenheit auf See ist ein gut gesichertes Hafengelände.

Thilo Bayer ■

Hotkeys

Obwohl die meisten der regulären Tastaturbelegungen im Handbuch erklärt werden, werden darüber hinausgehende wichtige Klimperkürzel leider nicht erwähnt. Die Kommandos im folgenden sind (völkerübergreifend) genereller Natur sowie vom jeweiligen Zeitalter abhängig. Befehle der vorigen Epoche gelten dabei ebenfalls für die darauffolgenden Zeitalter. Bei weiterzuentwickelnden Einheiten haben wir nur den Shortcut für die Grundversion angegeben.

GRUNDLEGENDE KOMMANDOS:

Bewegung = Rechtsklick bzw. W
Nicht angreifen = N
Bauen = B
Gruppierung aufheben = U
Katapultangriff = T
Spieldauer = F11
Spielfigur meucheln = Entf
Stillstehen = S
Reparieren = Rechtsklick oder R
Gruppieren = G
Hauptquartier = H
Punktestand = F4
Spiel beenden = Alt + F4

ALTSTEINZEIT:

Hausbau = BE
Kasernenbau = BK
Kornspeicher = BN
Lagergrube = BG
Hafen = BD
Dorfbewohner = HD
Knüppelkämpfer = T
Fischerboot = F
Handelsboot = V

JUNGSTEINZEIT (ZUSÄTZLICHE KOMMANDOS):

Bogenschieß-Anlage = BB
Stall = BS
Beobachtungsturm = BT
Bauernhof = BF
Kleiner Wall= BW
Marktplatz = BM
Axtkämpfer = K
Bogenschütze = S
Späher= S
Leichtes Transportschiff = T
Erkundungsschiff= R

BRONZEZEIT (ZUSÄTZLICHE KOMMANDOS):

Wagenkämpfer = W
Kavallerie = K
Streitwagen = W
Hoplit = L
Priester = P
verb. Bogenschütze = A
Steinwerfer = K
Kurzschwertkämpfer = S
Akademie = BA
Waffenschmied = BW
Regierungsgebäude = BR
Tempel = BP
Dorfzentrum = BZ

EISENZEIT (ZUSÄTZLICHE KOMMANDOS):

Kriegselefant = E
Elefantenschütze = E

Secrets

Jedi Knight

PC Games macht der Geheimniskrämerei ein Ende: Anhand von Screenshots enttarnen wir die sagenumwobenen „Secrets", die die LucasArts-Designer in ihrem 3D-Action-Spektakel versteckt haben. Auf dieser und den folgenden fünf Seiten können Sie nachprüfen, ob Sie alle Mysterien entdeckt haben.

Level 1



Gehen Sie die Schräge hinauf und schlüpfen Sie dann durch die sichtbare Öffnung.



Springen Sie vorsichtig von der Brücke auf den tieferliegenden Balkon.



Von dem Schrägaufzug einfach in die Nische laufen.



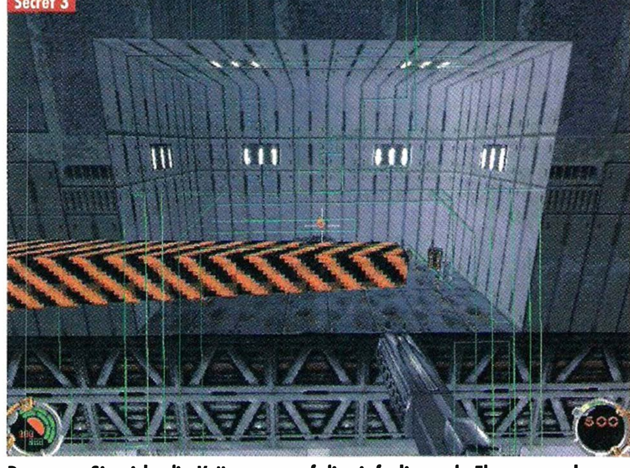
Mit gehaltener [Shift]-Taste laufen Sie über die Schräge.

Secret 5

Springen Sie von der Schräge auf die Kisten, dazwischen ist der Geheimraum.



Dieses Versteck ist sehr einfach zu finden, folgen Sie dazu diesem Gang!



Benutzen Sie nicht die Kräne, um auf die tieferliegende Ebene zu gelangen, sondern springen Sie vorsichtig. Über den Kran das Secret betreten.



Zu Secret 4 gelangen Sie durch einen beherzten Sprung auf den anderen Kistenstapel.



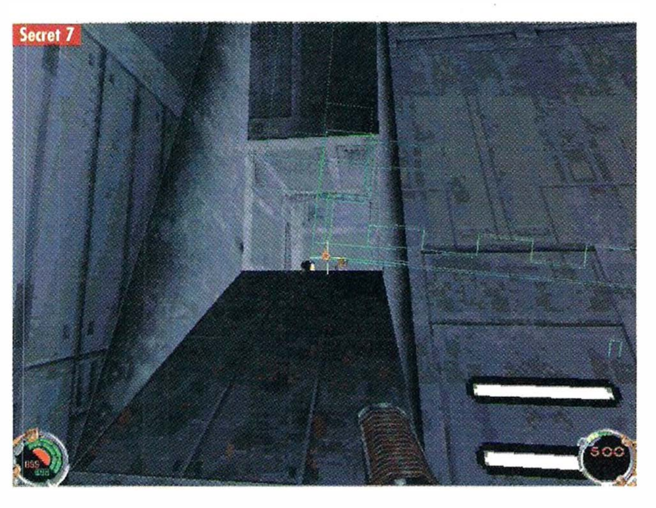
Über den Aufzug auf die Kiste und den Geheimraum über dem Kraftfeld betreten.



Wieder vom Aufzug aus auf den Sims und an der Ecke in den Geheimbereich.



Hier wartet das letze Geheimnis: Über dem Ausgang befindet sich eine weitere Überraschung.



Level 2



Springen Sie von dieser Position aus mit großer Vorsicht auf die darunterliegende Ebene.



Von der Kiste aus springen Sie mit größtmöglicher Präzision auf den gegenüberliegenden Vorsprung.

Level 3



Den Riß in der Wand mit der Armbrust aufschießen.



Den Riß in der Wand erneut mit der Armbrust beackern.



Wiederholen Sie hier die beiden vorangegangenen Aktionen.



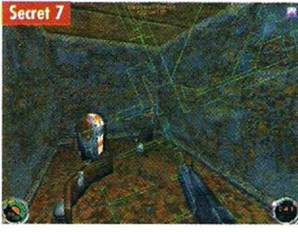
Und noch einmal müssen Sie die Armbrust bemühen...



Diesmal müssen Sie die Wand mit dem Laser beschießen.



Laufen Sie einfach in den dunklen Bereich hinein.



In der Lava direkt unter dem Ausgang tauchen.

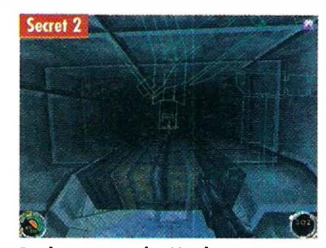


Noch einmal müssen Sie in den dunklen Bereich laufen.

Level 4



Dem Fluß folgen und mit dem Lichtschwert das Gitter „öffnen".

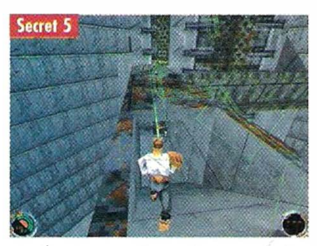


Rechtzeitig in die Nische springen und in die Secret Area klettern.

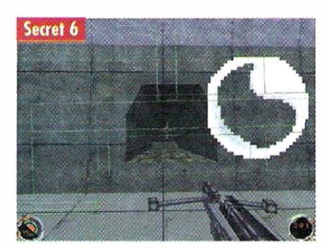
Folgen Sie nicht dem Kanal – springen Sie hier herab.



Etwas weiter wartet schon der nächste Geheimraum.



Hüpfen Sie an dieser Stelle auf die Plattform.



Von hier aus sollten Sie unbedingt die Abkürzung nehmen.

Level 5



Gleich zu Beginn findet sich dieser Unterwasser-Raum.



Achten Sie im Raum dieses Hauses auf die Decke!



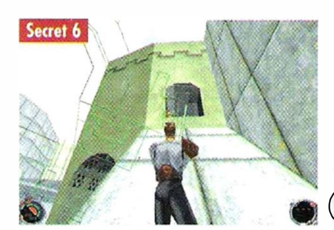
Hinter der Theke entdeckt der Spieler ein zusätzliches Secret.



Ein Blick hinter die Barrikade lohnt sich garantiert.

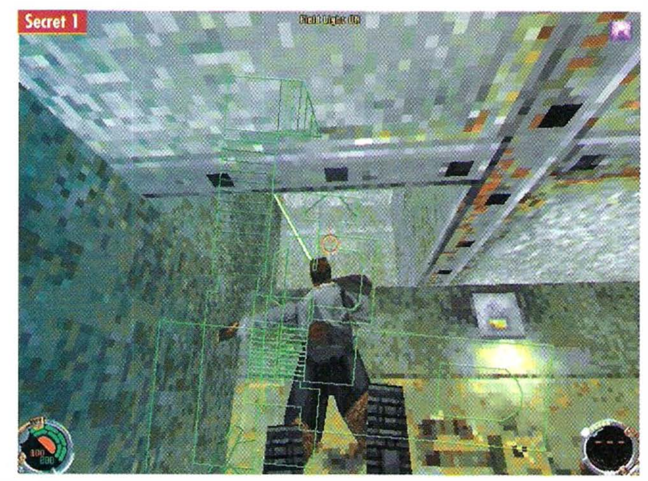


Auch in diesem Haus befindet sich ein geheimer Raum.



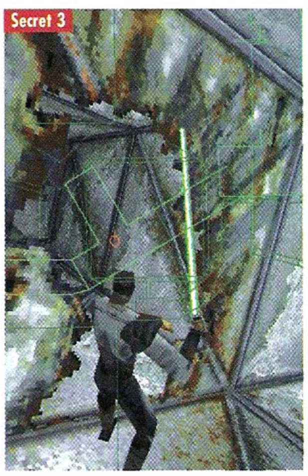
Nutzen Sie das Speed-Talent, um in den Raum zu kommen.

Level 6



Das einzige Secret wird über das Treppenhaus erreicht.

Level 8



Wie wir wissen, sind aller guten Dinge DREI!



Schon mal mit der Waffe eines Jedi gewedelt?



Wieder leistet das Lichtschwert gute Dienste.



Gleich nach Verlassen des Aufzuges findet sich links oben eine kleine Secret Area.



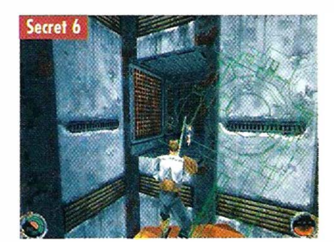
Horch, was kommt von draußen rein: Gleich hinter dieser Tür verbirgt sich ein Secret.



Wenn der Aufzug unten ankommt, nicht aussteigen, sondern bis oben fahren.



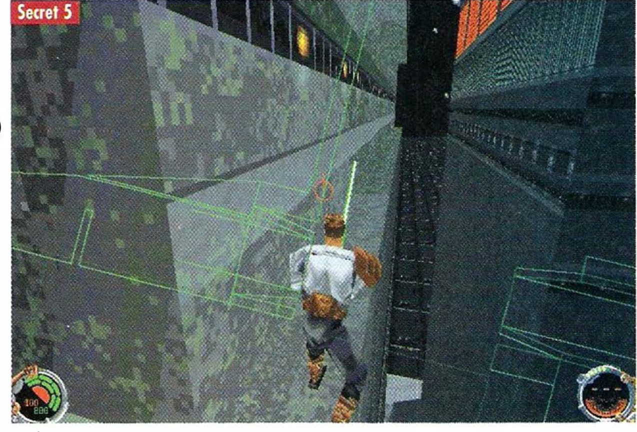
Kämpfen Sie sich gegen den Luftstrom hinunter.



Am einfachsten klettern Sie über die herumstehenden Fässer nach oben.



Unser Tip: Sprengen Sie doch einmal aus sicherer Entfernung ein paar Fässer.



Auf der anderen Seite des Gebäudes laufen Sie den Sims entlang bis zum Gitter.



Zerstören Sie die Geschütztürme – und das nächste Secret ist enttarnt.



Vorsichtig an der rechten Röhre herunterschleichen!

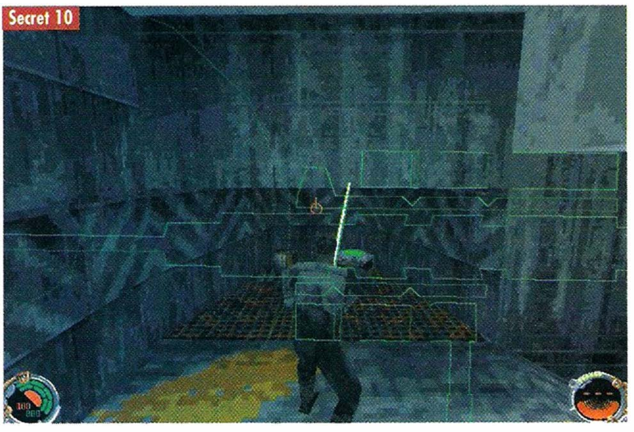
Level 9



Laufen Sie den Sims entlang und dann um die Ecke.



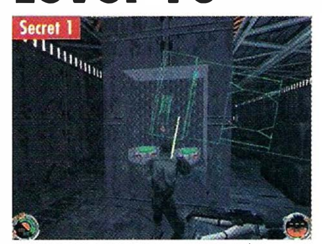
Mit Force-Jump bzw. den Ölfässern kommen Sie aufs Dach.



Diesen Bonus gibt's nach dem Freifall durch das Röhrensystem.

J K L

Level 10



Auch hier liegt wieder ein Secret gut im Dunklen versteckt.



Springen Sie auf die Kiste und dann in die dunkle Kammer darüber.



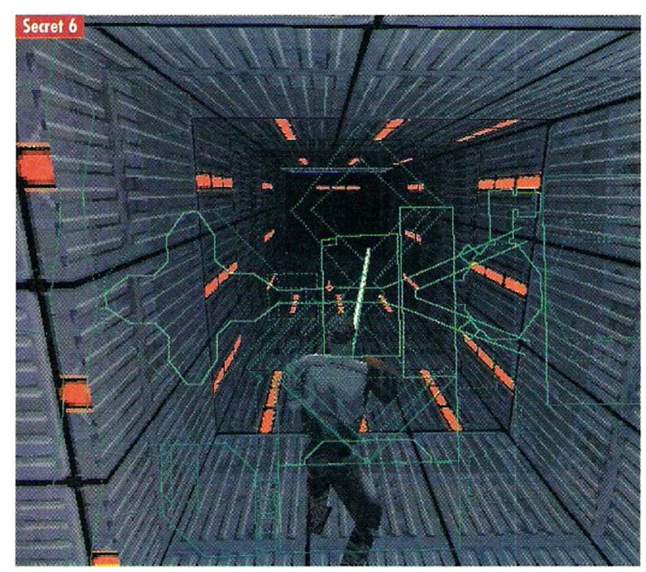
Wenn der Ventilator ausgeschaltet ist, geht's auf dem Gerüst weiter – auf direktem Weg zu einem weiteren Secret.



Im Lüftungssystem dieses Levels befindet sich ein kleines Geschenk der Programmierer.

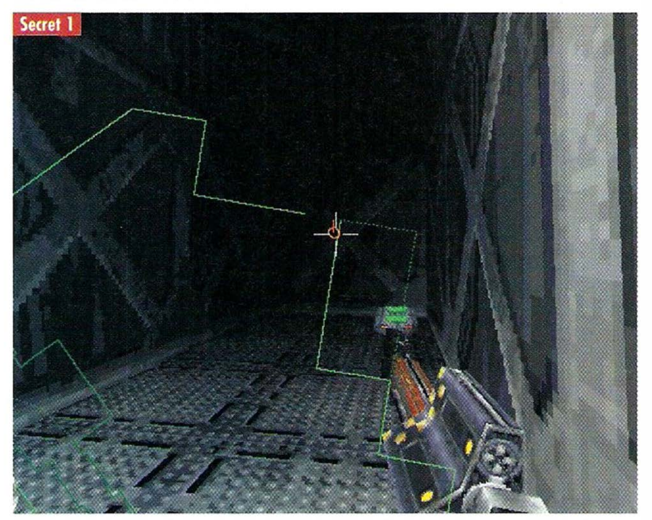


Siehe da, weitere Präsente warten auf den ambitionierten Jedi - sie müssen nur noch abgeholt werden!



Links in den Geheimbereich abbiegen und die Luke öffnen.

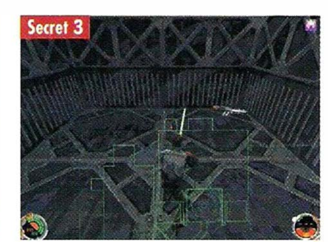
Level 12



Im Raum, in dem der Container auf dem Förderband fährt, findet sich ein Secret (siehe Karte), wenn man auf den Kisten herumhüpft, gelangt man zu einem weiteren Plätzchen.



Dieser einsame Container öffnet sich nach einem kleinen Hieb.



An dieser Stelle müssen Sie einfach über die Kisten springen.

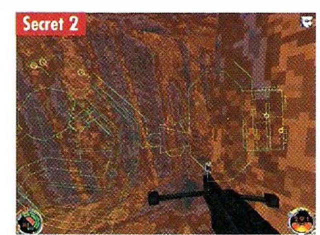


Dieser Ort befindet sich direkt neben dem vorherigen Secret.

Level 13



Die Strömung treibt Sie in den Hohlraum unter der Brücke – ein nicht ganz einfaches Unterfangen.



Zunächst erledigen Sie die Türme und Trooper, dann geht es weiter in diese Kammer.

Secret 3

Hierhin können Sie von zwei Seiten aus gelangen – beide Wege gehören nicht zu den einfachsten Übrungen.



Wenn man eine Schräge hinaufspringt, entdeckt man diese getarnte Nische.



Sehen Sie den Wasserfall, erst ein wenig zurückschwimmen. Dann den Gang entlangtauchen.

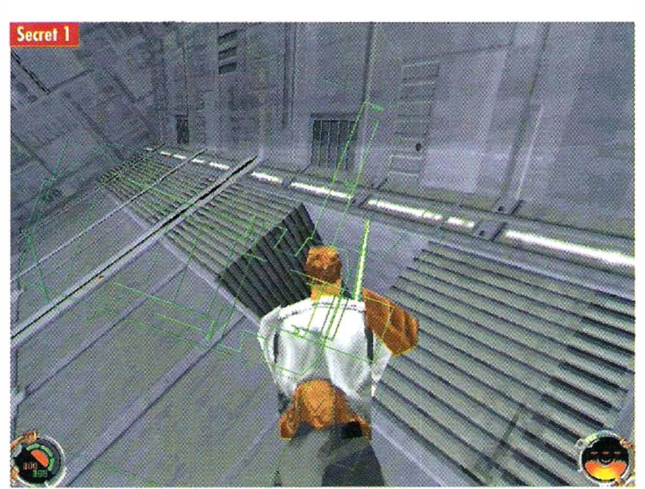


Zu diesem Secret gelangt man mit Force-Jump, oder man läßt sich von oben hereinfallen.



Hier ist wieder eine Ihrer Jedi-Kräfte von Nutzen. Mit Force-Jump können Sie auf die Kisten springen und weitere Extras abgreifen.

Level 15



Auf den Spuren Spidermans klettert man die Wand hinauf und gelangt durch diese Abkürzung recht schnell zur Crow.

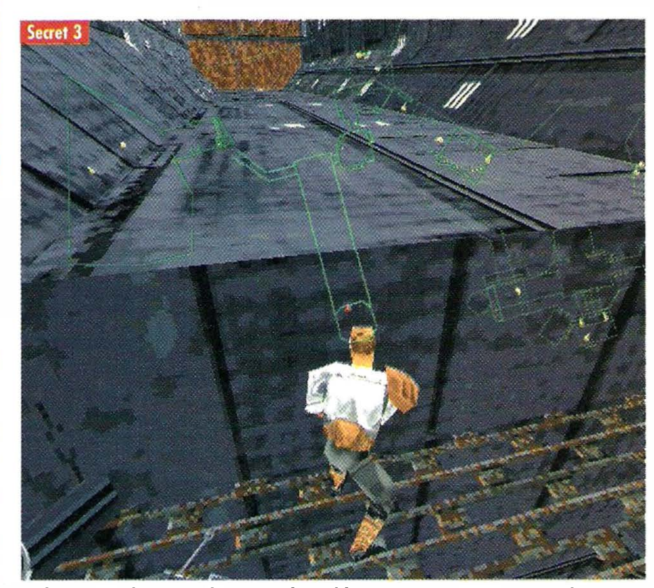
Level 17



Nachdem die Fässer gesprengt wurden, entdeckt man diesen Geheimgang.



Aktivieren Sie zunächst das Container-Frachtsystem oder greifen Sie auf den Force-Jump zurück.



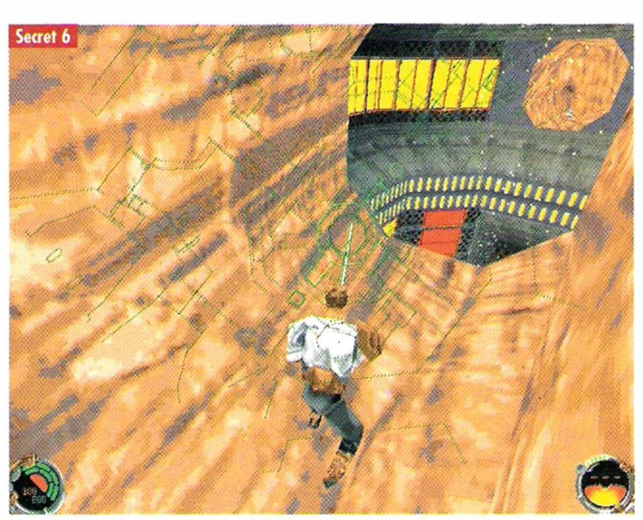
Nehmen Sie das erste horizontale Gebläse etwas genauer unter die Lupe und entdecken Sie ein neues Geheimnis.



Auch hier gilt es, einige Fässer zu sprengen. Anschließend entdecken Sie dieses Loch.



Am Ziel Ihrer Wünsche: Kurz vor dem Ende dieses Levels findet sich dieses Secret.



Hier nutzen Sie erneut das Gebläse im Boden.

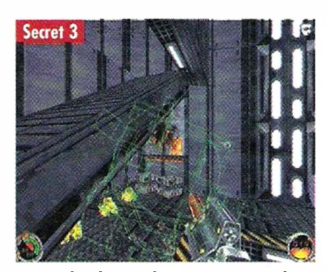
Level 18



Hier haben Sie die Qual der Wahl: Entweder nutzen Sie den Force-Jump oder Sie warten, bis Sie von der anderen Seite an das Goodie kommen.



Auch hier müssen Sie sich entscheiden: Entweder der Supersprung oder der mühsame Weg über den Vorsprung an der gegenüberliegenden Wand.



Eines der besonders gut versteckten Geheimnisse: Unter dieser Schräge befindet sich ein Riß mit nützlichen Items in der Wand.



Im selben Raum können Sie eine erhöhte Plattform entdecken, die Sie ebenfalls unter keinen Umständen ignorieren sollten.



Der Riß in der Wand muß einen doch einfach mißtrauisch machen, oder? Also zögern Sie nicht, und sehen Sie schnell nach, was sich hinter der Öffnung verbirgt. Die kleine Mühe lohnt sich...

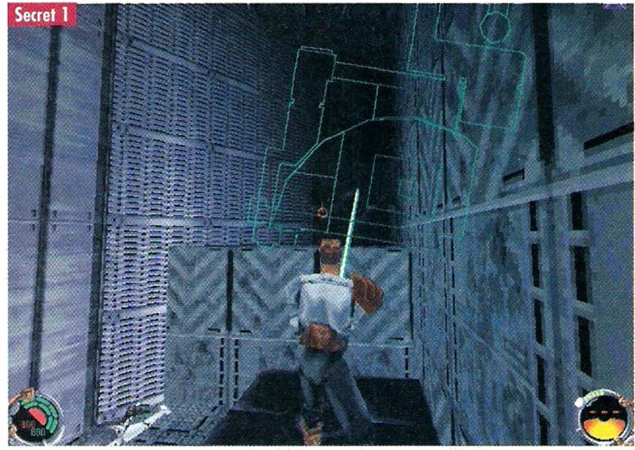


Auch diesen Riß sollten Sie genauer unter die Lupe nehmen, wenn Sie auf eine lückenlose Sammlung an Secrets Wert legen.



Über diesen verheißungsvollen schwarz-gelben Steg gelangen Sie zum nächsten Secret des vorletzten Levels.

Level 19



Verläßt man den Aufzug beim ersten Halt, sieht man den dunklen Bereich.



Force-Jump oder Geduld? Entscheiden Sie sich!



Von Secret 2 auf diese Nische springen (Force-Jump).



Und schon wieder benötigen Sie den Force-Jump.



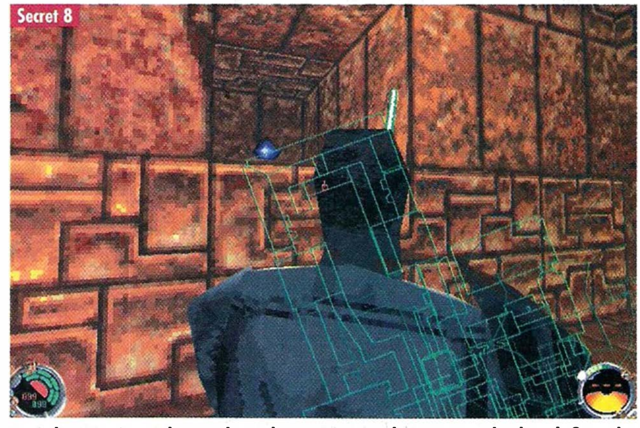
Schicken Sie den Aufzug doch einmal auf eine Leerfahrt.



Der erste Riß in der Wand in diesem Level.



Ha! Und gleich darauf folgt der zweite Riß.

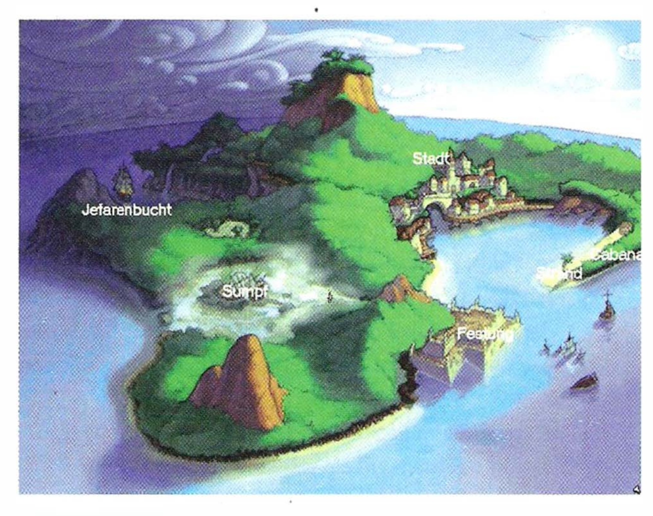


Erst die Tür-Gewichte in die richtige Position bringen, und schon läßt sich dem Riß das letzte Secret entlocken.

Spieletips

The Curse of Monkey Island

Mit Monkey Island 3 präsentiert LucasArts ein Schatzkästlein an kniffligen Puzzles, hochklassigen SVGA-Animationen und witzigen Sprüchen. Wenngleich The Curse of Monkey Island nicht gerade zu den schwierigsten Adventures gehört, kann man doch an einigen Stellen verzweifeln. Wir schaffen Abhilfe!



Allgemeine Hinweise

1. Um nicht Gefahr zu laufen, irgendeinen Hinweis zu verpassen, sollten Sie in den Unterhaltungen alle möglichen Gesprächspunkte abhandeln.
2. Viele Gegenstände können Sie im Inventory durch Untersuchen spezifizieren.
3. Sowohl das Hand- als auch das Papageien-Icon bieten zeitweise unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten, wie z. B. drücken, schlagen oder beißen.
4. Falls Sie Passagen überspringen möchten: Auf der Cover-CD-ROM finden Sie etliche Spielstände („Savegame").

Kapitel 1 – Das Ableben des Zombiepiraten LeChuck

Wie gehe ich mit Wally um?

1. Den kleinen Pirat nach Lesestoff fragen. Ihn dann solange beleidigen, bis er heulend am Boden liegt. Den Haken aufheben.

2. Ladestock nehmen und mit Haken zu einem Enterhaken kombinieren. Die Kanone benutzen und alle Piratenboote abschießen. Nun aus dem Fenster sehen und mit Enterhaken die Trümmer auffischen.

Wie komme ich aus dem Laderaum?

3. Mit dem Entermesser das Kanonenseil durchschneiden und die Kanone abfeuern. Im Laderaum Beutel und Ring aufheben und mit dem Ring das Bullauge öffnen.

Kapitel 2 – Ein hochkarätiger Fluch

Wie bringe ich die Voodoopriesterin zum Vorschein?

1. Etwas glühende Kohle aufheben und zum Sumpf gehen. Dort mit Murray reden, dann das Schiff betreten und das Spielgeld (Beutel) in den Kaugummiautomaten stecken (Kleister mitnehmen). Die Nadel aus der Voodoopuppe einstecken, an der Krokodilzunge ziehen. Mit der Voodoopriesterin ausführlich reden.

Was ist im Theater zu tun?

2. Im Theater Handschuh und Läuse aus und vom Mantel nehmen (erst Mantel untersuchen und Manteltasche öffnen, um an Handschuh und Läuse heranzukommen). Den Zauberstab nehmen und ihn mit dem Zauberhut benutzen. Das Bauchrednerbuch mitnehmen. Auf der Bühne mit beiden Schauspielern reden.

Wie werde ich Kapitän Röchelieu im Friseurladen los?

Im Friseurladen Kieferknacker aufheben (Halsabschneider-Bill zweimal drücken, dann Kieferknacker aufheben). Die Läuse auf den Kamm legen, sobald Harris diesen auf den Tisch legt.

Wie komme ich an den Briefbeschwerer?

3. Von Harris einen Haarschnitt verlangen. Auf dem Stuhl den Hebel betätigen und den Briefbeschwerer stibitzen.

Wie gelange ich an die Schere?

Weiter den Hebel betätigen, bis der Stuhl ganz oben ist. Dann die Schere schnappen.

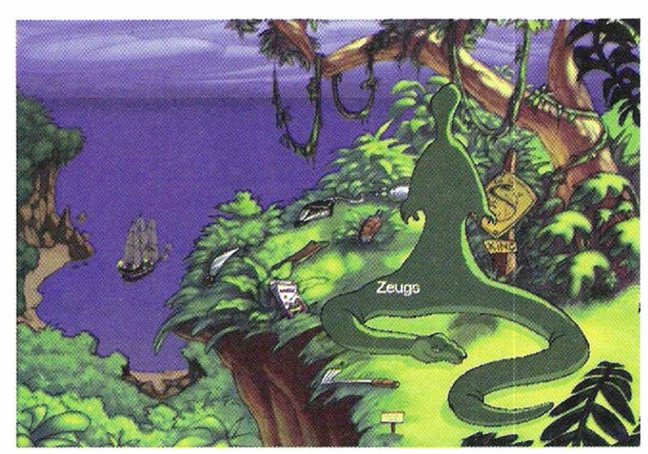
Ist der Stuhl mit dem Hebel ganz hochgepumpt, läßt sich die Schere leicht aus der Decke ziehen.

Wie entferne ich das Gestrüpp?

4. Zwischen dem Limonadenstand und dem Restaurant mit der Schere erst eine Blüte abschneiden, dann das Gestrüpp damit beseitigen.

Wie entkomme ich aus der Schlange?

Jeder Versuch, irgend etwas aufzuheben, endet in der Schlange. Direkt unter dem linken Arm Fabergé-Ei, Staubsaugerzubehör und Zeugs aufheben. Die Blüte in die



Das einzige, was Guybrush in dieser Situation erreichen kann, sind einige Dinge, die sich neben ihm innerhalb der Schlange befinden.

Sirupflasche legen und diese dem Schlangenkopf verabreichen.

Wie komme ich aus dem Treibsand?

5. Schilfrohr und Dornpflanze nehmen. Den Briefbeschwerer an einen Ballon binden und diesen dann anpusten. Rohr und Dorn zu einem Blasrohr kombinieren und damit auf den Ballon schießen.

Wo findet man die Clubkarte?

6. Im Restaurant den Reservierungsbeleg vorzeigen und ein wenig mit Blondbart plaudern. Erst dem Skelett auf den Rücken schlagen und dann das Brotmesser herausziehen. Die zwischen den Hühnerknochen liegende Clubkarte mitnehmen (einen Keks nehmen und diesen anbeißen; die dabei entdeckten Maden auf das Hühnchen auf dem Tisch legen und, nachdem es abgenagt ist, die Clubkarte nehmen).

Wie bewegt man Blondbart zum Herausrücken seines Goldzahns?

7. Blondbart den Kieferknacker geben und gleich hinterher Kaugummi anbieten. Sobald er eine Blase macht, diese mit der Nadel zerstechen, den Goldzahn aufheben. (Selbst Kaugummi kauen und den Goldzahn in das zerkaute Kaugummi stecken. Aus dem Ballon etwas Helium einatmen. Jetzt den Kaugummi-Zahn kauen. Die Blase entschwindet samt Goldzahn aus dem Fenster. Vom Sideboard Kuchenform und Keksschneider mitnehmen. Vor der Tür mit der Kuchenform den Zahn aus der Matschpfütze sieben.)

Savegame „Goldzahn"

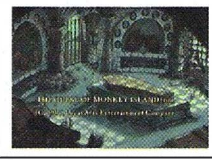
Goodies

Die Unterhaltungen mit Murray sind zwar völlig unwichtig, dafür aber umso amüsanter.



Mit den Hühnern kann man eigentlich gar nichts anfangen, allerdings ist es immer wieder lustig, Gegenstände auf sie anzuwenden.

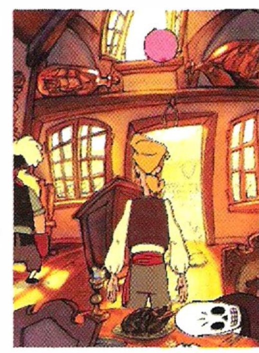
Lassen Sie sich nicht von der Todesnachricht und dem vermeintlichen Abspann in der ersten Gruft irritieren – das ist nur ein Gag.



Wie kann ich van Helgen herausfordern?

Wie gewinne ich das Duell?

8. Im Friseurladen van Helgen (adretter Pirat) mit dem Handschuh schlagen. Auf dem Duellplatz den mittleren Kistendeckel schließen und das Banjo als Waffe auswählen. Jedesmal die einzelnen Noten im Spiel von van Helgen merken und zügig nachspielen. Sobald van Helgen sein Banjo hinter dem Kopf spielt, aus einer Waffenkiste eine Pistole nehmen und dessen Banjo zerschießen.



Mit dem Goldzahn in der Tasche käme Guybrush nie aus dem Restaurant heraus.

Savegame „Banjo zerschossen"

Wie gewinne ich den Stammweitwurf-Wettbewerb?

9. Bill braucht einfach nur der Goldzahn gezeigt zu werden. Anschließend geht es zurück zum Duellplatz. Auf dem grasbewachsenen Hügel mit dem Brotmesser den Sägebock zerteilen. Nun noch das Rumrinnsal mit dem glimmenden Holz entzünden. (Aus dem noch intakten Gummibaum mit dem Keksschneider ein Stück herausschneiden.) Zurück im Friseurladen Haggis' Herausforderung zum Stammweitwerfen annehmen.



Die zuvor beim Spiel von van Helgen gemerkten Einzelnoten müssen nachgespielt werden.

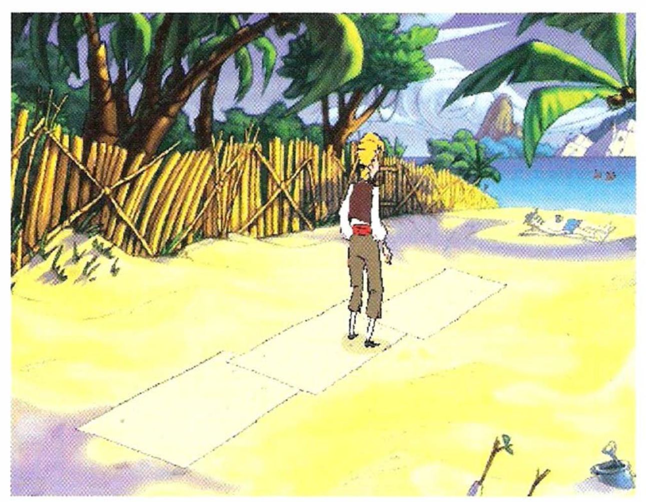
Wie überwinde ich den heißen Sand?

10. Zur Cabana gehen und dem Jungen die Clubkarte zeigen. Vom Stapel drei Handtücher nehmen und diese im Eiskübel einweichen. Nach dem erfolglosen Versuch, über den heißen Sand zu gehen, die nassen Handtücher zügig nacheinander auf den Sand legen und darübergehen.

Wo finde ich die Karte?

Wie entferne ich die Karte auf dem Rücken des Sonnenanbeters?

11. Nach einem Plausch mit dem Sonnenanbeter den Krug nehmen und durch das Tor zum Limonadenstand gehen. Den Krug gegen den auf der Theke vertauschen und Limonade kaufen. Nun den linken Krug nehmen und am Farbbottich mit roter Farbe füllen. Zurück an der Cabana nochmals ein Handtuch nehmen und es einweichen. Ein gezielter Schlag damit verjagt den Jungen. Das Öl von der Theke nehmen und zum Sonnenanbeter gehen. Den bodenlosen Krug auf dessen Bauch stellen und die Farbe einfüllen. Nachdem sich nun bald die Rückfront des Mannes zeigt, ihm das Öl auf den Rücken schmieren. Sobald die Haut schön verbrannt ist, diese samt der Landkarte abziehen.



Der einzige Weg über den heißen Sand führt über nasse Handtücher.

Wie stopfe ich das Leck im Ruderboot? 12. In der Jefarenbucht das kleine Boot benutzen. (Zuerst muß das Loch gestopft werden. Dazu im Inventar den Gummistopfen mit Kleister einschmieren und dann damit das Loch schließen.) Mit dem Boot zum Piratenschiff rudern. Dort mit dem Brotmesser die Planke absägen und hochklettern.

Ich wurde geteert und gefedert – was nun? 13. Wie auch immer, es endet immer geteert und gefedert zurück in der Jefarenbucht. Hier nicht unter den Wasserfall stellen, sondern im Hühneroutfit zum Restaurant gehen. Blondbart den einzig verfügbaren spanischen Satz erwidern. Wieder auf dem Schiff mit Hilfe des Bauchrednerbuches LeChimp zum Sprechen bringen. Anschließend die Schatzkarte nehmen, das Bullauge öffnen und hindurch.

Wie finde ich Elaines Versteck? 14. Im Theater nun die Treppe hochgehen. Nach einem Blick auf die Schatzkarte Hebel und Buttons betätigen (zuerst den Hebel, dann die Buttons in genauer Reihenfolge gemäß numerischem Ziffernblock auf der Tastatur 3,7,4,2,6,9,9,6,1 drücken). Auf der Bühne kennzeichnet ein X Elaines Grab.

Savegame „Elaines Grab"

Folge dem Pfad mit offenen Augen
zum X.
Südost
Nordwest
West
Süd
Ost
Zwei Schritte Nordost
Ost
Südwest
X markiert die Stelle!

Überträgt man die Richtungsangaben auf den Ziffernblock, ergibt sich die korrekte Reihenfolge, in der die Buttons gedrückt werden müssen.

Fragen & Antworten

Worin unterscheiden sich die beiden Spielvarianten genau?
In der oberaffigen Version sind ein paar Rätsel mehr eingebaut. Sie ist nicht übermäßig schwieriger und sollte daher bevorzugt gewählt werden.

Kann Guybrush sterben, so daß ich oft speichern muß?
Sterben im Sinne eines Spielendes kann Guybrush nicht.

Gibt es Aktionen, die zu einer Sackgasse im Spiel führen können?
Ganz klar nein. Das Spiel ist durchweg fair.

Gibt es irgendwelche Bugs?
Auch hier ein Nein. Die Verkaufsversion läuft völlig einwandfrei.

Kann ich durch Abbrechen von Gesprächen Hinweise verpassen?
Keine Sorge, die wirklich wichtigen Gespräche lassen sich nicht abbrechen.

Wie vertreibe ich die Schauspieler? 15. Unten im Theater die Kanonenkugeln in der jetzt offenen Truhe links mit Hühnerfett einschmieren. Auf die Bühne gehen, die Schaufel greifen.

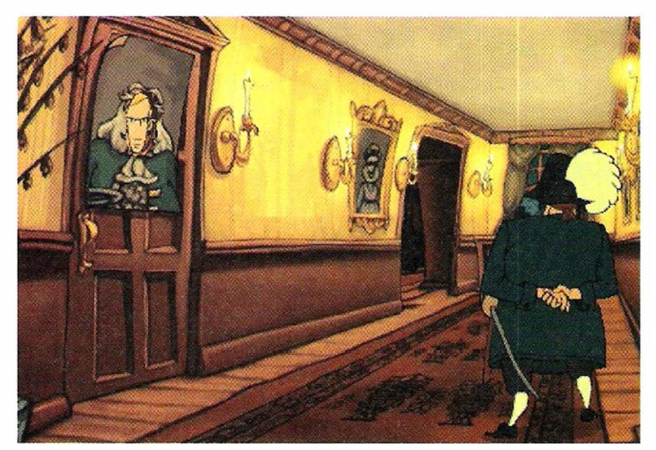
Kapitel 3 – Drei Laken im Wind

Wie gewinne ich die Schiffskämpfe? 1. Durch Ansprechen von Haggis ist jederzeit ein Wechsel zwischen einfachem und schwerem Seekampf möglich. Zuerst die Seekarte ansehen und eines der Schiffe wählen – nicht das Schiff von Röchelieu. Die Seegurke in Position bringen und Piratenschiff durch Kanonenschüsse – rechte Maustaste – besiegen. Mit den einfachen Piratenschiffen beginnen, dann nach jeder Kanonenaufrüstung das nächststärkere Schiff angreifen.

Wie beleidige ich die Piratenkapitäne? 2. Jeder Pirat eines besiegten Schiffes muß mittels eines Wortduells besiegt werden. Mit der Zeit können die einzelnen Beleidigungen samt der darauf korrekten Antworten gelernt werden. Wird ein Pirat besiegt, wandert dessen Schatz in die Schatzkammer der Seegurke. Um möglichst viele Beleidigungen zu lernen, empfiehlt es sich, schon im Wortduell besiegte Piraten erneut aufzusuchen. Hat man sich so zu einem Beleidigungsspezialisten entwickelt, sagen einem die Piraten, wann man für einen Kampf mit Röchelieu bereit ist.

Nacheinander müssen die Piratenkapitäne besiegt und im Wortduell geschlagen werden, bevor Sie Röchelieus Schiff angreifen können.

Wie komme ich an bessere Kanonen? 3. Wieder auf der Seekarte sollte dann der Hafen von Pluder Town angefahren werden. Dort gibt es jedesmal bei Kenny eine bessere



Eine kleine Veränderung im Ahnenbild läßt den Barkeeper später eine Ähnlichkeit zwischen Guybrush und der eigenen Familie feststellen.

Kanonenart zu kaufen, mit der sich dann das nächststärkere Piratenschiff besiegen läßt.

Wie besiege ich Kapitän Röchelieu?

4. Erst wenn die Seegurke mit der stärksten Kanone ausgerüstet ist, wird Röchelieus Schiff angegriffen. Ist dieses besiegt, beginnt ein erneutes Wortduell mit abgewandelten Beleidigungen. ***Savegame „Röchelieu"***

Kapitel 4 – Der Barmann, die Diebe, seine Tante und ihr Liebhaber

1. Mit Higgins über die Handlotion unterhalten. Dann die Flasche aufheben (und den Korken abbeißen). Ins Hotel gehen. Mit Madame Xima reden. Von ihr alle fünf Tarotkarten nehmen. (Die Dame fünfmal ansprechen und jedesmal eine Karte vom Tisch nehmen.) Von der Theke das Rezeptbuch und die Broschüren, dann vom linken Barhocker das Kissen mitnehmen. Nun den Barkeeper ansprechen. Im Inventar das Rezeptbuch aufschlagen und bis zum Anhang blättern. Das Rezept gegen Piratenkater lesen.

Wo finde ich die Zutaten für das Mittel gegen Piratenkater?

2. Zum Friedhof und dort ganz nach unten gehen. Dort Hammer, Meißel und Hundehaare einstecken. Hundekuchen aufheben und Hund damit füttern. (Anstatt mit Hundekuchen den Hund mit dem angebissenen Keks aus dem Restaurant füttern.) Zum Strand gehen. Dort das Kissen auf die Felsen unter der Palme legen. Mit dem Hammer gegen die Palme schlagen. Nun zur Windmühle gehen und vom Pfefferstrauch eine Schote abpflücken.

Wie bekomme ich das Ei?

Wie kann ich „sterben"?

3. Dem Barkeeper Hundehaare, Ei und Pfeffer geben. Der Rest des gebrauten Rü-B-Frei landet im Inventar. Nun einen Grog bestellen (zuerst einen Drink mit Schirm bestellen und diesen austrinken, dann erst den Grog bestellen). Nicht austrinken. Im Inventar mit dem Meißel das Rü-B-Frei öffnen, dann selbiges in den Grog kippen. Dieses Gebräu nun austrinken.

Beleidigungen & Antworten

Beleidigung Piraten	Beleidigung Röchelieu	Antwort
Ein jeder hat vor meiner Schwertkunst kapituliert.	Ich weiß nicht, welche meiner Eigenschaften dir am meisten imponiert.	Dein Geruch reicht aus, und ich wär' kollabiert.
Mein Herz rast, denk ich an deine Beseitigung.	Dein Geplänkel bringt mich richtig in Schwung.	Dann wäre koffeinfreier Kaffee ein erster Schritt zur Läuterung.
Überall in der Karibik wird mein Name respektiert.	Zu schade, daß das hier niemanden tangiert.	Durch meine Fechtkunst bin ich zum Siegen prädestiniert.
Ich spieß' dich auf wie eine Sau am Buffet.	Auch wenn du es nicht glaubst, aus dir mach' ich Haschee.	Wenn ich mit dir fertig bin, bist du nur noch Filet.
Haben sich deine Eltern nach deiner Geburt desinfiziert?	Du bist eine Schande für deine Gattung, so dilettiert.	Zumindest hat man meine identifiziert.
Dich zu töten wäre eine legale Beseitigung.	Bist du das? Es riecht hier so nach Jauche und Dung?	Dich zu töten wäre eine legale Reinigung.
Ich werde dich richten – und es gibt kein Plädoyer.	Jetzt werde ich dich erstechen, da hilft kein Protegé.	Daß ich nicht lache! Du und welche Armee?
Bis jetzt wurde jeder Gegner von mir eliminiert.	Ganze Inselreiche haben vor mir kapituliert.	Das war ja auch leicht, dein Atem hat sie paralysiert.
Warst du schon immer so häßlich, oder bist du mutiert?	Wurdest du damals von einem Schwein adoptiert?	Da hat sich wohl dein Spiegelbild in meinem Säbel reflektiert.
Mein Minenspiel zeigt dir meine Mißbilligung.	Mein Antlitz zeugt von edler Abstammung.	Für dein Gesicht bekommst du 'ne Begnadigung.
Du bist so häßlich wie ein Affe im Negligé.	Du hast soviel Sexappeal wie ein Croupier.	Hoffentlich zerrst du mich nicht ins Separée.
Wirst du laut Testament eingeäschert oder einbalsamiert?	Ich laß dir die Wahl: erdolcht, erhängt oder guillotiniert.	Sollt' ich in deiner Nähe sterben, möchte ich, daß man mich desinfiziert.
En garde! Touché!	Deine Mutter trägt ein Toupet.	Oh, das ist ein solch übles Klischee.
Fühl' ich den Stahl in der Hand, bin ich in meinem Metier.	Ich lauf' auf glühenden Kohlen und barfuß im Schnee.	Ich glaub', es gibt für dich noch eine Stelle beim Varieté.
Himmel, bewahre! Für einen Hintern wäre dein Gesicht eine Beleidigung.	Ist ein Blick in den Spiegel nicht jeden Tag für dich eine Erniedrigung?	In Formaldehyd aufbewahrt trügest du bei zu meiner Erleichterung.

Wie komme ich aus dem Sarg?

4. Mit dem Meißel den Sargdeckel öffnen. Die Sargnägel mitnehmen. Nun mit dem Meißel den mittleren Sarg öffnen und kurz mit Stan reden. Zurück im Hotel, das leere Glas von der Theke nehmen und die Treppe raufgehen. Die erste Tür öffnen. Mit dem Hammer den Nagel an der Wand einschlagen. Das Zimmer verlassen und den Nagel (und das Porträt) mitnehmen. Die hintere Tür öffnen (diese zuerst mit Stans Visitenkarte entriegeln). Hier das Bett herunterziehen und dann selbiges mit den Sargnägeln und dem einzelnen Nagel befestigen. Das Buch nehmen und untersuchen. (Auf dem Flur das Porträt an die vordere Tür hängen. Nun mit der Schere das Gesicht herausschneiden. Die Tür öffnen und im Zimmer durch das Bullauge gucken.) Runter in die Bar gehen.

Wie kann ich den Barkeeper von einer Verwandtschaft überzeugen?

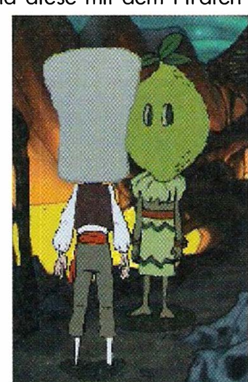
5. Mit dem Barkeeper ausführlich reden, bis gefragt werden kann, warum man nicht mit der Tante beerdigt wurde. Ausführlich die Familiengeschichte besprechen. Wenn der Barkeeper endgültig von dem Verwandtschaftsverhältnis überzeugt ist, erneut einen Drink bestellen. Wieder Rü-B-Frei hineinkippen und austrinken. ***Savegame „Familiengruft"***

Wie komme ich aus der Gruft?

6. Ganz links ausführlich mit der Geisterbraut reden. Dann links zum großen Sarg gehen. Die Brechstange mitnehmen und versuchen, zur Wandspalte zu gelangen. Den herunterfallenden Murray aufheben. Nun durch den Spalt sehen und mit Mort sprechen. Mit dem Skelettarm die Laterne angeln (Skelettarm zuvor mit Kleister einschmieren). Die Laterne auf den Sarg stellen, dann Murray mit der Laterne benutzen.

Wie überrede ich Stan dazu, die Versicherungssumme auszubezahlen?

7. In der ersten Gruft bei Stan eine Versicherung abschließen und diese mit dem Piratenzahn bezahlen. Im Hotel rechts die Tür zum Vorratsraum öffnen, den Totenschein einstecken, mit dem Keksschneider Käse aus dem Käserad schneiden und den Magneten vom Kühlschrank mitnehmen. Nochmals in das Schlafzimmer hochgehen. Mit der Brechstange zunächst das zugenagelte Loch über dem Bett, dann das Bett selber bearbeiten. In der Familiengruft den jetzt am Boden liegenden Verlobungsring aufheben. Jetzt bei Stan die Versicherungssumme auszahlen lassen.



Um zur Vulkanzeremonie zugelassen zu werden, bastelt sich Guybrush eine Tofumaske.

Wichtige Gegenstände

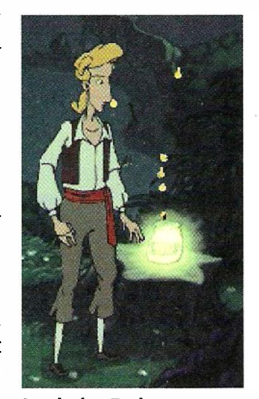
Einige Gegenstände sind plötzlich im Inventar, ohne daß man weiß, woher sie kommen.

Entermesser/ Skelettarm	Durch Herausfischen der Trümmer aus dem Meer
Maden	Den Keks im Restaurant anbeißen
Hühnerfett	Nach dem Flug mit dem Kochtopf zurück zum Schiff
Verschluß	Nachdem man das leere Glas in der Hotelbar genommen hat
Spiegel	Durch Anbringen des Gesichts auf den Spiegel in der Bar
Kutterköterhaare	Sind automatisch da, nachdem der Kutterköter gebissen hat

Wie werde ich zur Vulkanzeremonie zugelassen?

8. Zum Dorf hochgehen. Dort Tofublock links, Holzbohrer und Meßbecher rechts mitnehmen und weiter hochgehen. Nach einem Gespräch mit dem Zitronenkopf mit dem Holzbohrer aus dem Tofublock eine Maske schneiden und diese aufsetzen. Nach der Zeremonie Käse in den kochenden Krater werfen. Auf der Hotelveranda Käse im Kochtopf schmelzen und dann den Topf zu Higgins zum Schiffswrack bringen. Nun die Handlotion mitnehmen.

9. An der Hotelbar das ausgeschnittene Gesicht mit dem Spiegel an der Wand vertauschen. Nun zur Windmühle und dort hoch zum Faß gehen (den Schirm mit den Windmühlenflügeln benutzen). Das leere Glas am Faß mit Zuckerwasser füllen und zur Lichtung gehen. Hier das Glas auf den Baumstumpf stellen. Wenn die Glühwürmchen im Glas sind, im Inventar mit dem Meißel Löcher in den Verschluß stechen und dann das Glas damit verschließen. Oben im Leuchtturm die Glühwürmchen auf die Laternenhalterung stellen (den Spiegel auf dem Leuchtturmspiegel befestigen).



Durch das Zuckerwasser angelockt, lassen sich die Glühwürmchen nicht lange bitten. Nicht vergessen, den Deckel vor dem Zuschrauben zu durchlöchern.

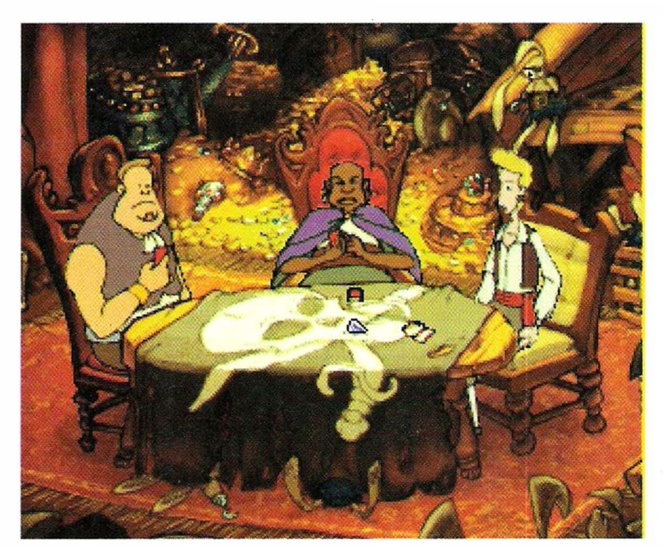
Was ist auf dem Leuchtturm zu tun?

Wie bastelt man einen Kompaß?

10. Am Strand mit dem Waliser reden. Die Enzyklopädie im Inventar lesen. Den Meßbecher mit Meerwasser füllen. Im Inventar die Nadel am Magneten magnetisieren und dann in den Korken stecken. Jetzt noch den Korken in den Meßbecher legen und dem Waliser den Kompaß geben. Nun angesprochen, setzt er zur Totenkopfinsel über.

Wie komme ich auf die Totenkopfinsel?

Savegame „Totenkopfinsel"



Durch Einsatz der Tarotkarten ist der Sieg ein Kinderspiel.

Wie komme ich in die Schmugglerhöhle?

11. Auf der Klippe vom Windenwart zur Schmugglerhöhle abseilen lassen. Im freien Fall sofort den Regenschirm benutzen und so sicher in die Höhle gleiten. Dort mit König Andre um den Diamanten feilschen. Schließlich mit Pokerrunde einverstanden erklären. Während des Spiels König Andre die Tarotkarten geben.

Wie befreie ich Elaine von ihrem Fluch?

12. Zur Lichtung gehen. Hier den Ring an Elaines Hand mit der Handlotion einfetten und dann abziehen. Im Inventar den Diamanten mit dem Verlobungsring kombinieren. Den kompletten Diamantring nun Elaine anstecken.

Kapitel 5 – Der Kuß des Spinnenaffen

1. Mit LeChuck unterhalten, dann sagen, daß er schon mit dem Fluch beginnen soll. Als kleiner Junge mit entsetzlichem Kater dann die Tür öffnen und hinausgehen.



Um in den Genuß von etwas Gebäck zu kommen, stellt sich Guybrush als Zielscheibe zur Verfügung.

Wie werde ich mit dem Kutterköter fertig?

2. Mit dem Kutterköter plaudern und ihn das Alter erraten lassen. Als Preis den Anker wählen und diesen unter den Meringestapel schmuggeln (im Inventar die Rasierseife aus der Flasche in die Kuchenform legen, den Anker obendrauf packen und die Kuchenattrappe dann auf den Meringestapel legen). Im Gespräch die Ratte dazu bringen, die Kanone abzufeuern. Anschließend die Tür links öffnen und das Loch in der Wand benutzen.

3. Den Kutterköter solange drücken, bis er schließlich zubeißt, woraufhin Hundehaare im Inventar landen. Beim Verkäufer rechts ein Schneehörnchen bestellen. Die Pfeffermühle vom Stand nehmen und das Inventar öffnen. Hier die Meringe mit dem Schneehörnchen kombinieren, Pfeffer und Hundehaare obendrauf und das Hörnchen essen.

Affenjagd im Internet

COMPUSERVE:

GO GAMERS
- Tips & Tricks von Usern
ID 101636,1650 (Andrea)

GO GAMAPUB
- LucasArts (Support)

INTERNET:

http://www.lucasarts.com
- Spielvorstellung, Story, Review

http://www.geocities.com/Area51/3045/scummbar.html
– Monkey Island Scummbar – ein Muß für Fans

`jester@team42.com (Andrea)`

Kapitel 6 – Guybrush räumt mal wieder auf

Was ist in der Achterbahn zu erledigen?

1. Im (grünen) Bild mit dem dreiköpfigen Affen die Bahn verlassen und das Seil aufheben. In der Schiffsszene das Rumfaß mitnehmen und weiter zur Folterszene fahren lassen. Hier das Öl aus der Laterne einstecken (erst die Laterne öffnen, das Licht auspusten und dann das Öl nehmen). Weiter geht es zur Schneeszene. ***Savegame „Schneeaffe"***

Wie kann ich LeChuck endgültig (?) besiegen?

2. Zum Schneeaffen hochgehen. Ihm das Rumfaß unter den Arm klemmen. Im Inventar das Seil in das Öl tunken, dann das Seil am Rumfaß befestigen. Wieder runter zu den Schienen gehen und dort auf LeChuck warten. Sobald dieser wieder versucht, Feuer zu spucken, ihm Pfeffer ins Gesicht schleudern.

Andrea von der Ohe ■



Nachdem die Lunte zum Schneeaffen gelegt ist, bedarf es nur noch einer Prise Pfeffer, um LeChuck auszuschalten.

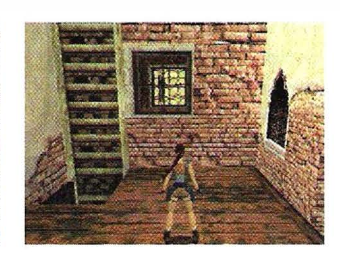
Komplettlösung

Tomb Raider II

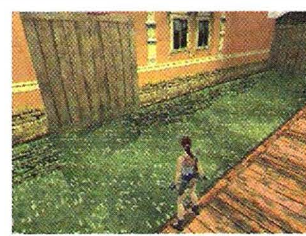
Nachdem wir Ihnen in der vergangenen Ausgabe einen Auszug aus dem amtlichen Tomb Raider 2-Hintbook präsentiert haben, geht es diesmal weiter mit den Kapiteln 2 bis 11 des 3D-Action-Adventures. Die ausführliche Bild-für-Bild-Lösung enthüllt viele Geheimnisse und umfaßt mehrere Übersichtskarten!



1. Nachdem Lara den Hund getötet hat, biegt sie nach der Gasse links ab, um den Wächter auf dem Balkon zu beseitigen. Nun läuft sie zum Schuppen und überwältigt den Dobermann und den zweiten Wächter. Im Schuppen findet man Fackeln. Drücken Sie den Schalter, um die Deckenklappe zu öffnen.



2. Nachdem Sie im 1. Stock des Schuppens wieder einen Schalter betätigt haben, gelangen Sie auf das Dach. Zerschießen Sie die Scheiben und springen Sie über die Markise (rotes Vordach) zum gegenüberliegenden Balkon, wo sich bei der Leiche des ersten Wächters ein Schlüssel findet.



3. Lara schwimmt nun in das Bootshaus (Schalter betätigen, mit dem Schlüssel das Tor öffnen). Bei der Rückkehr am Schuppen wird man von einem Wächter angegriffen (=> Automatikpistolen). Klettern Sie nun wieder auf das Dach des Schuppens, um durch die geöffnete Tür zu gelangen.



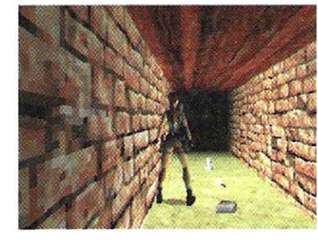
4. Betätigen Sie den Schalter, den Sie am Ende der Brücke (rechts) finden. Danach die Scheibe (links) zerschießen und über die drei Markisen zum geöffneten Raum gelangen; der dortige Schalter öffnet den Tunnel in die Kanalisation. Nun ins Boot klettern und in die Abwasserkanäle fahren.



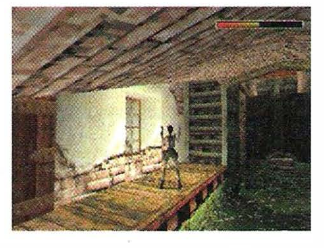
5. Nachdem man den Wasserfall hinuntergesprungen ist, müssen Sie aus dem Boot aussteigen und auf dem Grund des Raumes nach dem goldenen Drachen tauchen. Nun wieder einsteigen und mit dem Boot den Gang (links) entlangfahren.



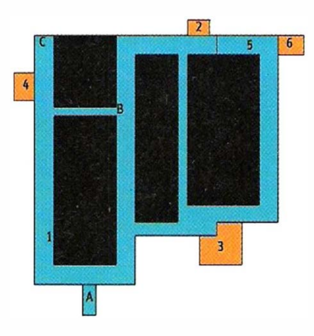
6. Das Boot parkt man in der hinteren linken Ecke neben einem Schalter. Springen Sie heraus und schwimmen Sie an den Eingang des großen Raumes zurück, wo Lara an einem Steg aus dem Wasser klettert und eine Leiter vorfindet (Fackel benutzen).



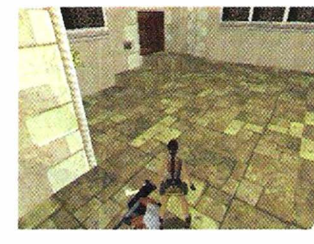
7. Nachdem sie die Leiter hochgeklettert ist, findet sie eine Packung Fackeln und den silbernen Drachen. Nun schwimmt Lara zurück zu ihrem Boot, wo sie kurz vorher einen weiteren Steg vorfindet, bei dem sie wieder aus dem Wasser klettert.



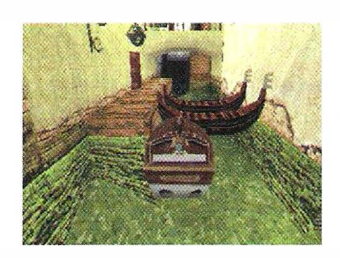
8. Zerschießen Sie die Scheibe und töten Sie die Wache. Benutzen Sie den Schalter in der rechten Ecke und nehmen Sie die Gegenstände bei der Tür mit (Fackel benutzen). Zurück beim Boot: Schalter umlegen (Schleusentor öffnet sich), und nix wie weg!



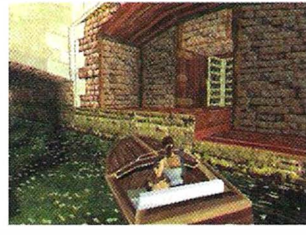
A: Beginn des Levelabschnittes
B: Abkürzung, die noch geöffnet werden muß
C: Ausgang des Levels



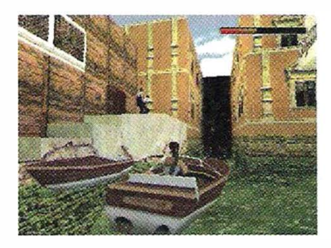
9. Fahren Sie nun links herum (zu K1) und springen Sie auf die Kisten (erster Steg mit Gondeln), um über die Markise die Brücke zu erreichen. Nachdem Sie die Wachen getötet haben, finden Sie einen Schlüssel, mit dem die Tür geöffnet wird (im Haus Schalter umlegen). Dadurch läßt sich das erste Gitter für die Abkürzung öffnen.



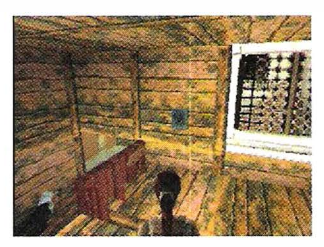
10. Fahren Sie nun mit dem Boot zurück bis zum Steg mit Gondeln (K2). Wenn Sie sich der Tür nähern, öffnet sich diese. Im Raum finden Sie einen Schalter, mit dem Sie die Tür zu einem Lagerhaus öffnen. Dieses erreicht man, indem man durch den engen Kanal in der Nähe des Steges fährt und sich dann links hält (K3).



11. Sobald man das Lagerhaus betritt, schließt sich die Tür. Nehmen Sie den Schlüssel in der Mitte des Raumes und klettern Sie die Sprossen an der Wand hoch, bis Sie die Deckenöffnung erreichen. Töten Sie die Wachen im 1. Stock und öffnen Sie mit dem Schalter das dortige Tor.



12. Lara fährt nun zum Steg mit dem zweiten Motorboot (K4) und öffnet mit dem gefundenen Schlüssel die dortige Tür. (Wenn Sie mit Vollspeed auf die Gondeln des ersten Steges drauffahren, werden diese zerstört, und Sie erreichen das zweite Motorboot).



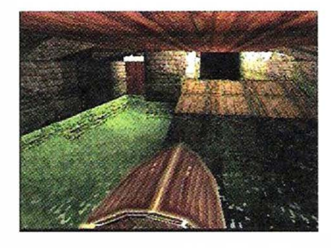
13. Nachdem Sie die beiden Wachen getötet haben, betreten Sie den Raum. Dort finden Sie einen Schalter, der das zweite Gitter der Abkürzung öffnet.



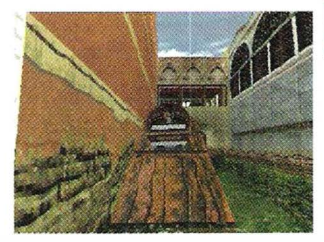
14. Steigen Sie nun in eines der Boote und fahren Sie auf die Minen zu, die vor dem Ausgang (Uhr!) liegen. Springen Sie bei voller Fahrt kurz vor den Minen aus dem Boot. Die explosiven Hindernisse sind nun beseitigt, und Sie besteigen nun das zweite Boot.



15. Fahren Sie nun in den hinteren Teil dieses Abschnittes, wo sich die Rampe befindet (K5). Die Abenteurerin läuft die Rampe hoch, um im Übergang den Jadedrachen einzusammeln. Danach fährt sie in das Bootshaus (K6) und tötet die dortige Wache.

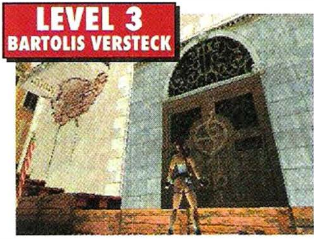


16. Als nächstes positioniert man das Boot wie auf der Abbildung und klettert heraus, um den Schalter an der Wand zu betätigen (Ausgang wird geöffnet). Springen Sie in das Vehikel und fahren Sie mit Karacho über die kleine Rampe aus dem Bootshaus heraus.

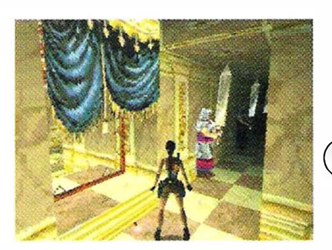


17. Die Turmuhr beginnt nun, zwölfmal zu schlagen – also keine Zeit verlieren und mit Vollspeed (X-Taste drücken) die große Rampe hinauffahren. Springen Sie durch die Scheiben des Übergangs. Durch die offene Abkürzung erreicht man den Ausgang im Zeitlimit.

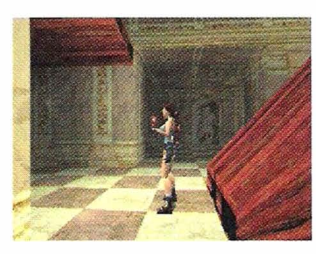
LEVEL 3
BARTOLIS VERSTECK



18. Um das große Tor zu öffnen, müssen Sie links dem Weg folgen und am Ende des Ganges den Schalter benutzen. Nachdem die beiden Schläger draußen und auch die beiden Wachen im Inneren getötet wurden, geht es zu den Statuen im hinteren Teil des Raumes.



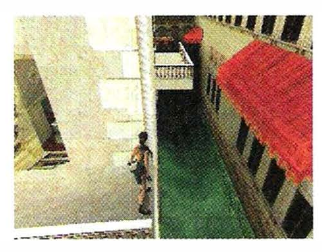
19. Hinter den Fenstern entdecken Sie zwei Hunde nebst Medi-Pack. Nachdem die drei schwertschlagenden Statuen passiert wurden, findet man am Ende des Ganges einen Schalter, mit dem Sie ein Tor öffnen, das den Zugang zum anderen Teil des Hauses ermöglicht.



20. Mit einer Rückwärtssalto-Vorwärtssprung-Kombination erreicht man die Kante des Vorsprungs. Der Stein auf dieser Ebene wird zweimal nach vorne geschoben. Anschließend springt man auf den Balkon.



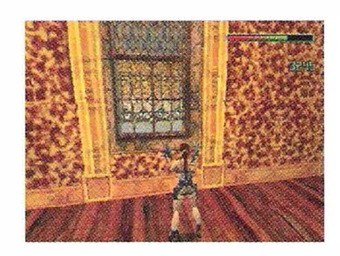
21. Klettern Sie über die Sprossen in der Wand zum gegenüberliegenden Fenster, wo Sie einen Balkon erreichen. Rechts befindet sich eine Wache, die sich aus sicherer Entfernung erledigen läßt.



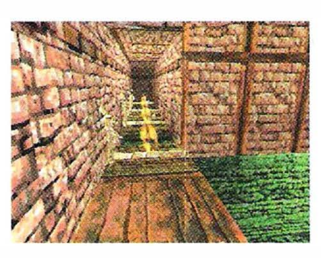
22. Auf die erste Markise springen, rückwärts runterrutschen, sich festhalten, ganz nach links hangeln, hochziehen und Rückwärtssalto auf den Balkon. Über den Vorsprung und die zweite Markise erreicht man das geöffnete Tor.



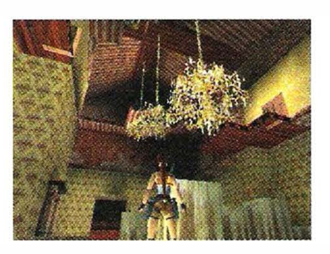
23. Nachdem Sie die Wachen im Treppenhaus getötet haben, gelangen Sie in einen Saal, wo Sie links vom Eingang einen Hebel finden. Dieser öffnet die Tür im Treppenhaus, hinter der Sie auf einem Balkon den silbernen Drachen finden.



24. Zerschießen Sie das Fenster im Saal. Dadurch gelangen Sie über den Balkon in einen anderen Saal, wo Sie erneut von Wachen empfangen werden. Anschließend schiebt man den Stein im Kamin zweimal nach vorne.



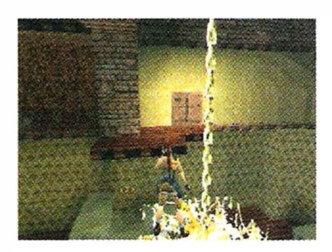
25. Wenn Lara die Schräge mit den Messern hinter sich gelassen hat, stellt sie sich ganz an die Wand. Sie läuft los und springt kurz vor dem ersten Feuer mit einem weiten Sprung auf die erste Platte. Dann noch zwei Standsprünge, und sie hat den Feuerweg geschafft.



26. Nach den nächsten Wachen springt sie aus dem Fenster des Ballsaals in das darunterliegende Wasserbecken. Im hinteren Teil des Beckens findet Lara unter Wasser einen Durchgang in den Keller. Anschließend durch das Loch auf der linken Seite auftauchen!



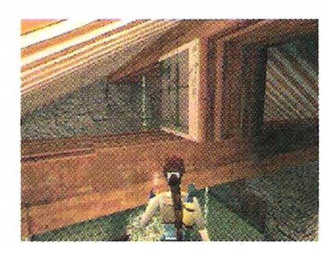
27. In den überfluteten Kellergewölben finden Sie neben Granatmunition auch den goldenen Drachen. Gleich in dessen Nähe befindet sich ein Hebel (rechts), der den Durchgang am Ende des Schachtes über Ihnen zum Feuerweg freigibt.



28. Zurück im Ballsaal müssen Sie sich am ersten Kronleuchter (der niedrigste) hochziehen und auf den mittleren springen. Von dort auf die Zwischenebene springen und den Schalter umlegen, um die Nische hinter dem Gemälde zu öffnen.



29. Wenn Lara die oberste Ebene erreicht hat, gelangt sie über den Balken in der Mitte der Decke auf die andere Seite des Raumes. Wenn sie links herum läuft, erreicht sie den Balken.



30. Nachdem die Wache beseitigt wurde, springt sie auf die linke Hälfte des Balkens, um dort den Schalter umzulegen. Dieser verändert die Position der Kronleuchter, und Lara erreicht nun die Nische hinter dem Gemälde, wo sie den Schlüssel für die Bibliothek findet.



31. Vom mittleren Leuchter auf die Fensterbank springen und den dortigen Schalter benutzen (rechts an der Wand). Nun durch die Scheibe und dann den Kaminschacht hinunterspringen. Schwimmen Sie durch das Wasserbecken im Keller und öffnen Sie das Tor zur Bibliothek.



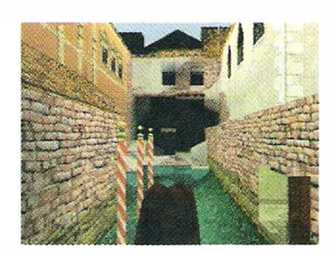
32. Im Raum geradeaus finden Sie (nachdem Sie ein Regal hochgeklettert sind) einen Schalter, mit dem sich der linke Raum in der Halle öffnen läßt. In diesem Raum müssen Sie zwei Regale hochklettern, um in der Nähe der Decke durch ein Fenster nach draußen zu gelangen.



33. Die Markise hinunter und im richtigen Moment auf den Balkon springen. Über das Vordach unter der Markise gelangt man auf die Mauer und findet im Schuppen den Sprengschlüssel. Jetzt zurück in die Halle und mit dem Schalter rechts neben der 2. Tür in den Garten.



34. Nachdem Sie durch die Tür im Garten angelangt sind, begeben Sie sich auf die Mauer und laufen bis zum Haus. Über den Block können Sie auf das Schrägdach gelangen. Zerschießen Sie die Scheiben! Im dahinterliegenden Raum befindet sich der Jadedrachen.



35. Nachdem Sie die Sprengvorrichtung benutzt haben, ist das Haus zerstört, und Sie können durch die Ruine nach oben gelangen. Auf dem Dach finden Sie den Ausgang in den nächsten Level.

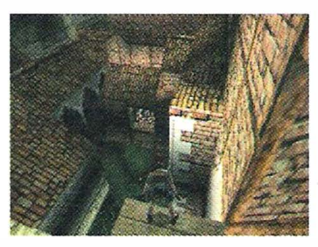
LEVEL 4
DAS OPERNHAUS



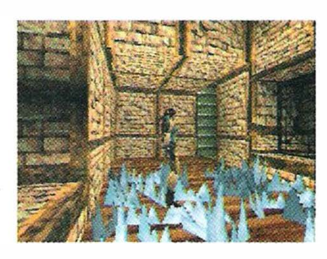
36. Links an der schwingenden Kiste vorbei und auf den Überhang springen. Von dort auf die gegenüberliegende Seite springen und den Schalter auf der darunterliegenden Ebene umlegen.



37. Links von der schwingenden Kiste müssen Sie durch die jetzt offene Deckenklappe in den darunterliegenden Raum springen. Töten Sie die Wachen, sammeln Sie den Schlüssel ein und begeben Sie sich zurück zur Ausgangsposition.



38. Nun an der Kante des Daches bis zur Ebene rechts über dem Fenster entlanghangeln, Seitwärtssprung auf das Dach über dem Fenster, an der Kante festhalten und nach unten fallen lassen, um sich an der Fensterbank festzukrallen.

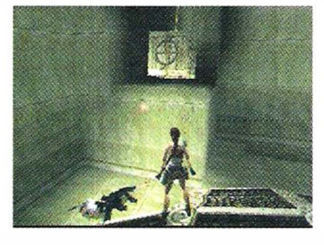


39. Die tödlichen Spitzen hinter dem Fenster überwinden Sie problemlos mit Sidesteps. Klettern Sie dann die Leiter nach oben, bis Sie den dunklen Gang erreichen, wo Sie den gefundenen Schlüssel benutzen können.

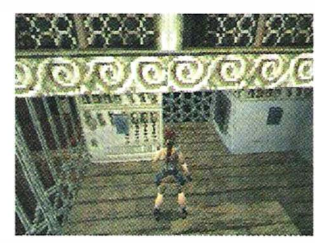
T



40. Um den Abgrund mit den morschen Platten zu überwinden, müssen Sie sich an die gezeigte Position stellen. Anlauf nehmen, auf die ersten Platten springen, darüberlaufen und auf die nächsten Platten springen. Mit einem letzten Sprung erreichen Sie die sichere Kante.



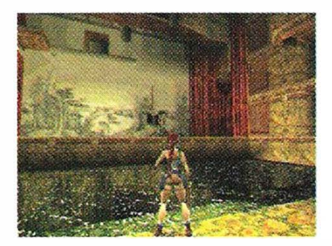
41. Erledigen Sie die Gegner rund um das Theater-Kuppeldach, steigen Sie auf die Position gegenüber der schwingenden Kiste und springen Sie so, daß Sie die Kante greifen (=> hochziehen). Im Dunklen ertastet man einen Schalter, der die Klappe im Theaterdach öffnet.



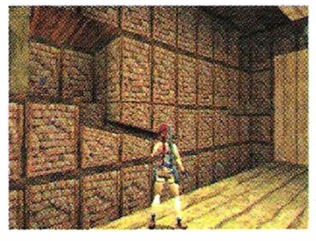
42. Benutzen Sie den linken Schalter, um die Gittertür (links) zu öffnen. Im darunterliegenden Gang finden Sie einen Schalter, mit dem Sie in das Theater hineingelangen. Achten Sie auf die anrollenden Steine!



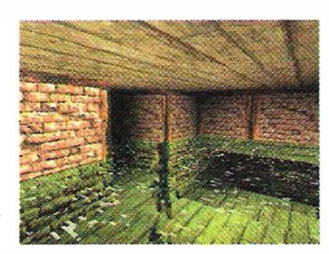
43. Im Theater tauchen immer wieder unerwartet Gegner auf, Steine rollen Ihnen entgegen und Sandsäcke fallen von der Decke. Gehen Sie von hier aus rechts herum, um an das Wasserbecken vor der Bühne zu gelangen. Links kommen Sie über eine Treppe zum Aufzug.



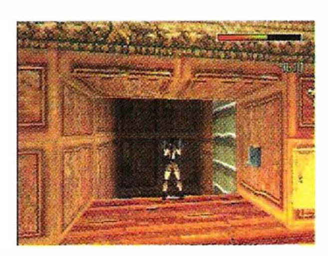
44. Schwimmen Sie in die Mitte vor der Bühne, wo Sie aus dem Wasser klettern. Gehen Sie auf der Bühne nach links und legen Sie im dortigen Raum den Schalter um. Nun können Sie im rechten Raum neben der Bühne auf die erhöhte Ebene gelangen.



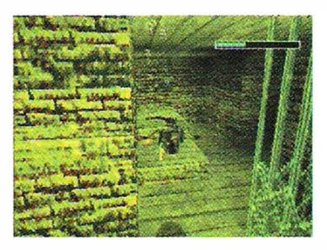
45. Zum Sims auf der gegenüberliegenden Wand springen und nach links hangeln, um den Schalter umzulegen (Brücke klappt nach unten). Auf der Ebene unter der Decke finden Sie nach zwei schwingenden Kisten einen Schalter, der die Bodenplatte auf der Bühne öffnet.



46. Zuerst links herum und durch eine Öffnung in Bodennähe zum silbernen Drachen tauchen. Im davor befindlichen Raum stößt man auf einen Schalter an der Wand. Zurück zur Ausgangsposition, den 2. Weg nehmen, das Relaisteil mitnehmen und die Leiter hochklettern.



47. Nun zurück zum Aufzug und das Relaisteil einsetzen. Bevor Lara in die Tiefe rast, sollten Sie die Leiter im Aufzugsschacht hinaufklettern (=> goldener Drachen plus Munition). Danach zwei Etagen tiefer fahren, die Wachen töten und den Aufzug wieder hochschicken.



48. Ins Wasser des Schachtes springen und zuerst geradeaus schwimmen, um am Ende des Tunnels ein weiteres Relaisteil zu holen. Dann hinter das Gitter schwimmen und den Hebel betätigen. Den zweiten Schacht hochklettern, die Wachen töten und in die Garderobe gehen.



49. Öffnen Sie die Tür, rutschen Sie die Schräge hinunter und springen Sie im richtigen Moment über den tödlichen Ventilator. Sammeln Sie den Schlüssel ein und klettern Sie die Kisten hoch.



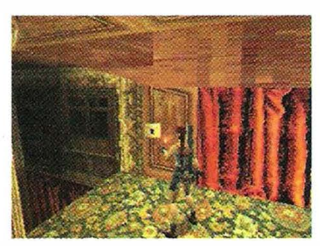
50. Auf die Schräge springen und mit dem richtigen Timing den Gang auf der gegenüberliegenden Seite erreichen. Nach einem Sprung über das Loch mit je einem Rückwärtssalto auf die darüberliegenden Plattformen. Hier befindet sich der Jadedrachen in einem Extraschacht.



51. Verschieben Sie die Kiste, um die Tür zu öffnen. Anschließend müssen Sie die Kiste durch die Tür in den Garderobenraum bugsieren, bis sie an das kleine Podest stößt.



52. Um den Kistenturm zu bauen, müssen Sie aus dem Zwischenraum die zweite Kiste durch die zerschossenen Scheiben auf die erste schieben. Danach können Sie wieder zum Schacht gelangen, den Sie nun ganz nach oben klettern.



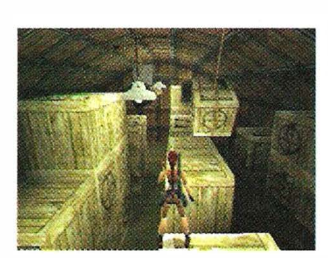
53. Auf dieser Ebene erreichen Sie eine Tür (Schlüssel benutzen). So gelangt Lara wieder zum Eingang des Theaters (siehe Bild 42), wo sie das zweite Relaisteil einsetzt, um das Bühnenbild hochzuziehen. Den Schalter hierzu findet man in der Nähe des Schaltkastens.



54. Anschließend zurück zur Bühne und die Wachen im Raum hinter dem Bühnenbild töten. Danach eine Kiste zweimal nach hinten ziehen, um den dahinter befindlichen Schalter zu betätigen und über die Kisten auf den Steg über der Bühne zu gelangen.



55. Jetzt noch den Schalter im Durchgang betätigen, um die Tür gegenüber von Ihnen zu öffnen. Mit einem exakt getimeten Sprung mogeln Sie sich an den beiden schwingenden Sandsäcken vorbei.



56. Nachdem Sie die Wachen getötet und den Granatwerfer eingesammelt haben, müssen Sie erneut an zwei schwingenden Kisten vorbei, um den Schalter am Ende dieses Raumes zu betätigen. Die Tür öffnet sich, und Sie müssen nur noch ins Flugzeug einsteigen.

LEVEL 5
DIE BOHRINSEL



57. Zuerst die Kisten so hinstellen, daß ein durchgehend freier Weg vom Schalter (im Gang rechts) bis zur Tür besteht. Nach der Flucht an den beiden Wachen bis zur Glasscheibe des Kontrollraumes vorbeilaufen. Mit einer Kampfrolle springen Sie „durch" die Scheiben.



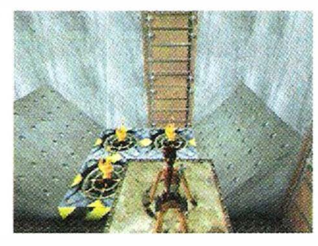
58. Den Schalter rechts unterhalb der Scheiben betätigen, um in den Laderaum des Flugzeugs zu gelangen. Mit dem Schalter die Propeller ausschalten und am linken Propeller aufs Flugzeug klettern. Durch die Dachklappe in den hinteren Laderaum und die Waffen holen.



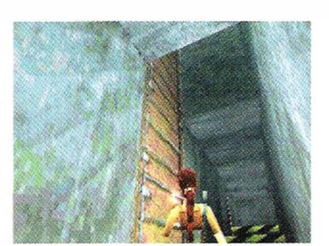
59. Die Wächter töten, mit der gelben Code-Karte (bei einem der Wächter zu finden) die Tür im Kontrollraum öffnen und rechts herumgehen, wo Sie auf einige Wachen in den Mannschaftsräumen treffen. Sammeln Sie die Gegenstände auf den Tischen und in den Kojen ein.



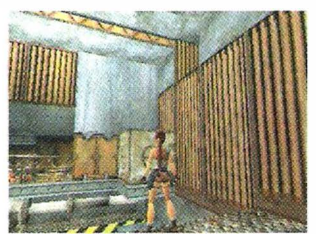
60. Der Schalter in der ersten oberen linken Koje öffnet die Deckenklappe. Nun schnell in die hintere, obere rechte Koje. Mit einem Sprung an die Klappenkante in den darüberliegenden Gang, die Schräge rückwärts hinunterrutschen und an der Kante festhalten.



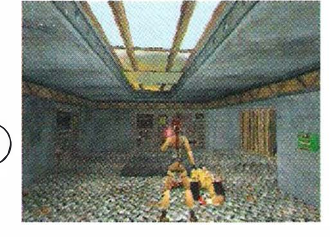
61. Ziehen Sie die Kiste heraus und schieben Sie sie an die Position gegenüber der Leiter. Nun können Sie sicher über das Feuer an die Leiter springen und nach oben klettern. Bei der Wache im Gang darüber findet man die rote Code-Karte.



62. Klettern Sie in diesem Gang die Leiter hoch (=> silberner Drachen). Danach den Gang entlang bis zum Schacht mit Wasser. Dort den Hebel unter Wasser benutzen und dem überfluteten Gang folgen, um den Jadedrachen hinter der Schiffsschraube zu holen.



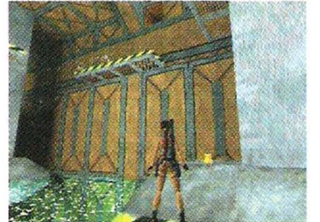
63. Nun zurück in den Raum von Bild 59 und die linke Treppe hochlaufen. Nachdem die Wachen ausgeschaltet sind, muß die Kiste auf der linken Plattform unterhalb der Öffnung positioniert werden (wie das hier der Fall ist). So gelangen Sie in einen weiteren Kontrollraum.



64. Der linke Schalter pumpt das Wasser zwischen den Becken hin und her. Um die Tür rechts zu öffnen, benötigen Sie eine weitere Code-Karte.



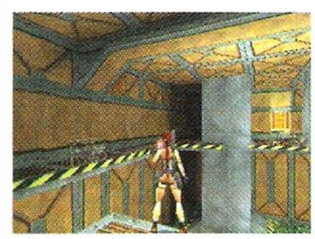
65. Nachdem Sie das vordere Becken gefüllt haben, müssen Sie zum Mittelteil schwimmen, um den Schalter hinter den Rohren (rechts) zu betätigen, der die Bodenplatte im Kontrollraum öffnet. Laufen Sie dort den Gang hinunter, und Sie gelangen in eine riesige Halle.



66. Hier gibt es vier Pfeiler, die im Wasser stehen. Am Boden des vom Eingang aus rechts befindlichen Pfeilers finden Sie den Goldenen Drachen. Die Leiter am diagonal gegenüberliegenden Pfeiler führt nach oben. Achtung vor den beiden Kampftauchern im Wasser!

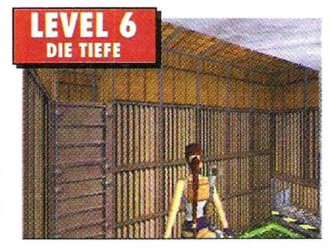


67. Nachdem Sie die Code-Karte im Kontrollraum eingelegt haben, öffnet sich die dortige Tür. Pumpen Sie nun das Wasser in das hintere Becken zurück, um den Ausgang zu erreichen.

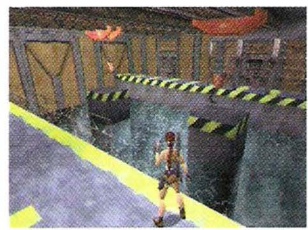


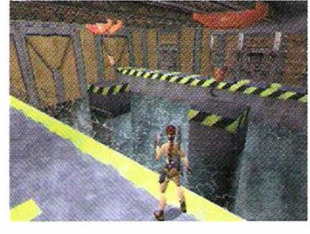
68. Über die Plattformen in Deckennähe der Halle kommen Sie zur letzten Code-Karte (rechts hinten, Scheibe zerschießen). Auf der vorletzten Ebene (links) gelangen Sie wieder aus der Halle heraus. Achten Sie auch auf die zahlreichen Wachen auf den Plattformen.

LEVEL 6
DIE TIEFE

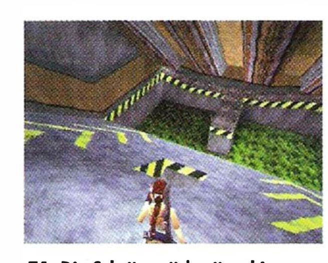


69. Springen Sie zur Leiter und betätigen Sie den Schalter im darüberliegenden Gang, was die Schraube zum Stillstand bringt. Hinter der Schraube finden Sie Granatmunition. Der Hebel im Wasserbecken (etwa in der Mitte) öffnet die Tür am Steg.





70. Nachdem Sie alle Wachen getötet haben, können Sie über die beiden Blöcke die gegenüberliegende Seite erreichen. Achten Sie auf die beweglichen Haken, die Sie mit dem richtigen Timing locker hinter sich bringen.



71. Die Schräge rückwärts hinunterrutschen, um in das Loch in der Mitte zu fallen (=> silberner Drachen). Nun müssen Sie vorwärts weiter runterrutschen und im allerletzten Moment über das Säurebecken springen. Links herumlaufen und die Leiter hochklettern.

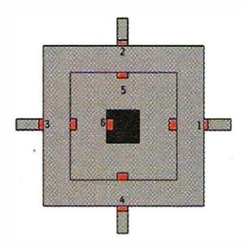


72. Den hohen Schacht hinaufklettern und die Munition im folgenden Raum einsammeln. Dann so in das Loch springen, daß Sie rückwärts die Schräge hinunterrutschen können. An der Kante festhalten, zur nächsten Kante fallenlassen, hochziehen und Wache töten.

73. Auf dem Steg nach links bis zum Loch im Geländer laufen und mit einem Standsprung hinunterspringen. Die blaue Chip-Karte einsammeln und erneut den Schacht hinaufklettern. Benutzen Sie die Karte an der Tür.



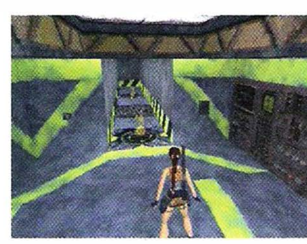
T



1. Beginn des Levelabschnittes
2. Tür zum Hangar
3. Tür zum Raum mit Kreissäge
4. Verschlossene Tür
5. Großer Kontrollraum, die vier Türen zu Anfang geschlossen
6. Tür für die rote Code-Karte



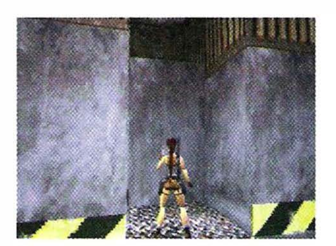
74. Die Wache und die Hunde töten und zum Raum mit der Kreissäge (K3) laufen. Verschieben Sie den Block, um die Elektrik freizulegen. Tauchen Sie nun im Becken (rechts) den Gang entlang. Der zweite Hebel öffnet die Tür zum Hangar (K3). Achtung vor dem Taucher!



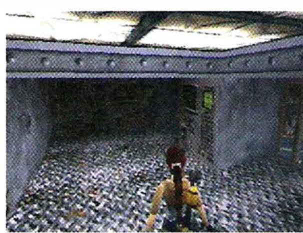
75. Um an den Funktions-Chip zu gelangen, müssen Sie den rechten Schalter und dann den linken Knopf drücken. Zum Ende des Tunnels laufen (die Bodenplatte klappt nach unten) und den Chip einsammeln. Bevor das Feuer brennt, sollten Sie den Gang verlassen haben.



76. Den Chip im Raum von Bild 74 einsetzen und die beiden Wachen im folgenden Raum töten. Geradeaus an der Wand öffnet sich eine Geheimtür (rechts). Der Knopf öffnet am Boden des Beckens das Gitter zum Jadedrachen. Tauchen Sie nun durch die Öffnung im Becken.



77. Nachdem Sie die Taucher getötet haben und durch den Gang geschwommen sind, gelangen Sie in ein neues Becken, wo Sie nur an einer Stelle aus dem Wasser steigen können. Der Hebel öffnet im Raum mit der Kreissäge die Tür zum dortigen Kontrollraum.



78. Töten Sie die beiden Wachen. Mit dem Kopf an der Wand (links) wird der Kran mit der Platte über dem Wasserbecken verschoben. So können Sie endlich das Becken überqueren und zur Kreissäge gelangen.



79. Hinter den Kisten in der rechten Ecke finden Sie einen Gang mit einem Schalter. Dieser senkt zum Teil den Boden im Hangar (K2).



80. Nachdem Sie die Wachen ausgeschaltet haben, klettern Sie in den Ring hinunter und begeben sich durch den offenen Gang. Hier erreichen Sie den großen Kontrollraum (K5), wo Sie bei einer der beiden Wachen einen weiteren Funktions-Chip entdecken.



81. Setzen Sie den Chip in die Elektronik hinter der Kreissäge ein, um diese abzuschalten. Nun können Sie die rote Code-Karte einsammeln und damit die entsprechende Tür (K6) öffnen. Wenn Sie dem Gangverlauf folgen, stoßen Sie auf einen weiteren Hangar.



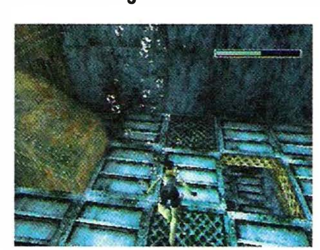
82. Nachdem die Wachen erledigt wurden, sollten Sie zunächst in den Raum gehen, der sich links nach der Treppe befindet, um den Goldenen Drachen einzusammeln. Danach widmen Sie sich dem verletzten Mönch, bevor es in die Tiefen des Ozeans geht.



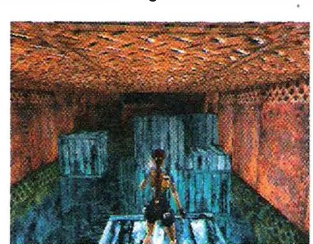
83. Schwimmen Sie zu Beginn eine leichte Linkskurve, bis Sie Trümmer auf dem Meeresboden entdecken. Folgen Sie diesen, wobei Sie die beiden Haie vorerst außer acht lassen sollten.



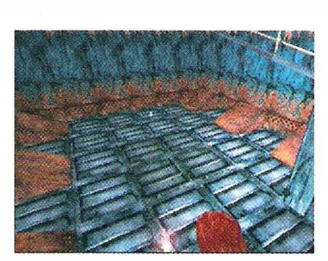
84. Sie entdecken Teile der Maria Doria, wo Ihnen ein Anker auffallen sollte. Hinter diesem befindet sich eine Öffnung in das Innere des Schiffes, wo Sie auch gleich nach Luft schnappen können. Hier bekämpfen Sie die beiden Haie mit der Harpune.



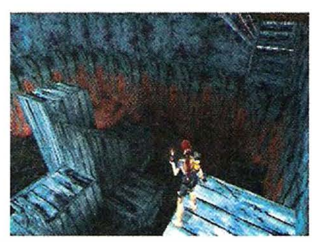
85. Folgen Sie dem Schiffsverlauf, bis Sie auf eine Bodenplatte stoßen (rechts). Links in der Ecke (an der gelben Wand) finden Sie den entsprechenden Hebel, um diese zu öffnen.



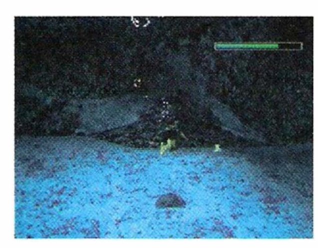
86. In dem halb überfluteten Laderaum kann Lara unter der großen Ansammlung von Kisten (rechts) einen weiteren Durchgang finden, der zu einem Hebel führt. Dieser senkt den Wasserpegel im Laderaum, und sie gelangt zur Öffnung auf der anderen Seite des Raumes.



87. Nachdem Sie die Wache getötet und den Silbernen Drachen eingesammelt haben (hinter der Falltür), laufen Sie einfach auf die Falltür und springen in den darunterliegenden Raum. Dort werden Sie bereits von zwei weiteren Wachen erwartet.

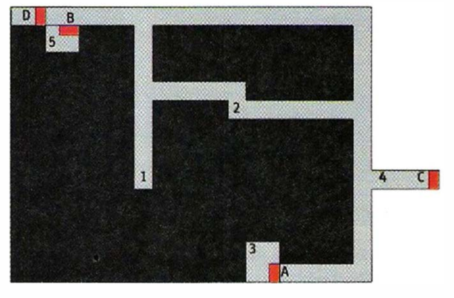


88. Wenn Sie die aktuelle Position erreicht haben, springen Sie mit einem langen Strecksprung zum Gang rechts von Ihnen. Sie befinden sich nun an Position 1 auf der Karte. Links von Ihnen können Sie einen Schalter finden, der die Tür D kurzzeitig öffnet.



89. Nachdem Sie die Tür D passiert haben, tauchen Sie an das Ende der überfluteten Höhle, bis Sie den Jadedrachen finden. Achten Sie auf die beiden Haie und die Thunfische, die sich dort aufhalten.

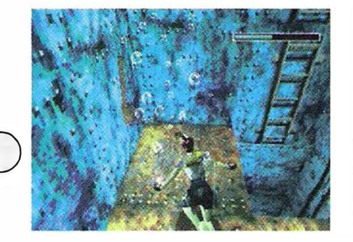




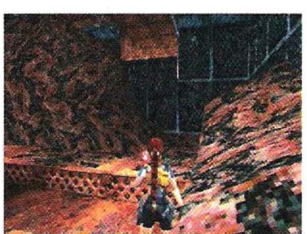
90. Als nächstes gehen Sie zu Position Nummer 2 und klettern in den darüberliegenden Raum. Der dortige Schalter öffnet die Tür A. Danach benutzen Sie Schalter Nummer 3, um einen Teil der Flammen bei 4 zu löschen und den ersten Schalter dort zu betätigen. Dieser öffnet die Tür B. Gehen Sie nun in den dortigen Raum, um mit dem 5. Schalter den zweiten Teil der Flammen zu löschen. Rennen Sie nun wieder zum 3. Schalter und löschen Sie erneut die ersten Flammen. Nun können Sie sicher bis zur Tür C gelangen, um diese mit dem dortigen Schalter zu öffnen.



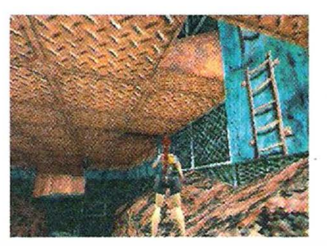
91. Sobald Sie die Tür C passiert haben, gelangen Sie an ein Wasserbecken. Töten Sie den dortigen Thunfisch und tauchen Sie den dahinterliegenden Schacht nach oben.



92. Im oberen Teil des Schachtes befindet sich ein Hebel, der am Fuß des Schachtes eine Tür öffnet. Dahinter erwartet Sie ein Goldener Drache und ein weiterer Hebel, der die Klappe im oberen Teil öffnet. Nach dem Einsammeln des Drachen tauchen drei Thunfische auf.



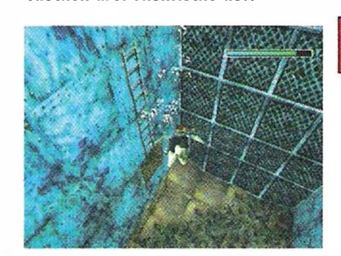
93. Nach der ersten Halle gelangen Sie in den großen Hangar. Hinter dem linken Felsen finden Sie eine Kiste, mit deren Hilfe Sie die dortige Öffnung gelangen. Mit dem Schalter dort öffnen Sie die Klappe in der Decke des Hangars, was zu einem heftigen Beben führt.



94. Danach können Sie durch die beiden kleinen Öffnungen in der Decke wieder nach oben gelangen. Die hintere führt in eine Halle mit einem riesigen Schuttberg, den Sie hochklettern sollten, um dort einen Hebel zu aktivieren, der einen weiteren Hangar mit Wasser füllt.

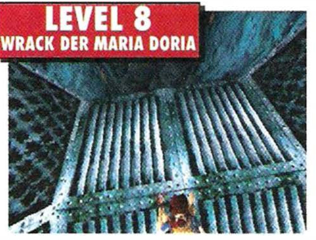


95. Durch die vordere Öffnung von Bild 94 gelangen Sie in die erste Halle zurück – der Schuttberg ist nun kleiner geworden. Sie können also den Gang (rechts oben) erreichen – dazu links herumlaufen und hochklettern. Der Schalter dort oben öffnet eine weitere Tür.



96. Zurück im großen Hangar laufen Sie nach links, wo Sie auf einen Gang treffen, der zum überfluteten Hangar führt. Töten Sie den Taucher und schwimmen Sie durch den Tunnel am Boden. Nach dem Erledigen der Wachen können Sie sicher durch den Ausgang gehen.

LEVEL 8
WRACK DER MARIA DORIA



97. Nach den Tauchern folgen Sie dem überfluteten Tunnel und gelangen zu diesem Schacht. Rutschen Sie (mit vollem Energiebalken) rückwärts die Schräge hinunter und lassen Sie sich auf die morschen Bodenplatten fallen. Unsanft landen Sie in einer großen Halle.



98. Die drei Wachen sollten kein Problem darstellen. Laufen Sie in die Richtung, aus der Sie gekommen sind. Rechts neben dem Durchgang finden Sie in der Ecke (hinter zwei Möbelstücken) eine Öffnung in der Decke. Folgen Sie dem Gang (=> silberner Drache).



99. Verschieben Sie die drei Blöcke in die Gänge links von Ihnen. So öffnen Sie den Zugang zu den beiden Gängen vor Ihnen. Folgen Sie zunächst dem rechten Gang, bis Sie in einen großen Saal gelangen.

T



100. Dort werden Sie von drei Wachen angegriffen. Laufen Sie dann vom Eingang aus gesehen nach rechts, wo Sie einen kurzen Seitengang finden, an dessen Ende sich ein Loch im Boden befindet.



101. Mogeln Sie sich mit Side-Steps durch die tödlichen Spitzen und halten Sie sich an der Kante der Grube fest. Lassen Sie sich nun nach unten fallen und halten Sie sich an der Kante des darunter befindlichen Tunnels fest. Sammeln Sie dort den Schlüssel ein.



102. Gehen Sie zurück an die Stelle von Bild 99. Der linke Gang führt in den Speisesaal. Benutzen Sie den Schlüssel, um die Tür (links) zu öffnen. Der Knopf öffnet die Doppeltür. Mit dem dahinter befindlichen Schalter erhalten Sie Zugang zum Gang im großen Saal (Bild 100).

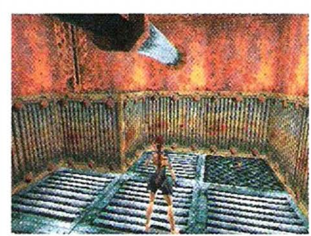


103. In der hinteren, rechten Ecke finden Sie eine Rampe zur oberen Ebene. Oben angelangt, nach links laufen, an der Kante nach links hangeln und durch die offene Tür gehen. Sie befinden sich in einem Gang mit fünf Türen. Öffnen Sie die zweite auf der rechten Seite.

TIPS & TRICKS



104. Schieben Sie die Kisten in die Positionen, wie das hier zu sehen ist. Der Schalter links öffnet die Türe rechts oben. Folgen Sie dem dahinter liegenden Gang, bis Sie auf die Wache stoßen, die es zu beseitigen gilt.



105. Verschieben Sie die Kiste in die aktuelle Position unter den Hebel, mit dem Sie die Tür in diesem Raum öffnen. Nehmen Sie vorher noch den Schlüssel mit, der in der rechten Ecke unter der Kiste versteckt ist. Nun gelangen Sie wieder zum Gang mit den fünf Türen.



106. Der Schlüssel verschafft den Zugang zur ersten Tür auf der rechten Seite. Die Kiste in der rechten Ecke rechts neben die beiden anderen Kisten schieben und die darüber liegende Kiste ganz herausziehen. Die Kiste im Gang dahinter muß einmal geschoben werden.



107. Laufen Sie auf der linken Seite über die morschen Steinplatten und springen in der Mitte der zweiten Platte im Laufen ab. Laufen Sie nun in die Richtung, aus der die Steine kamen, wo Sie eine erhöhte Öffnung finden. Weichen Sie erneut den Steinen aus (=> Jadedrachen).



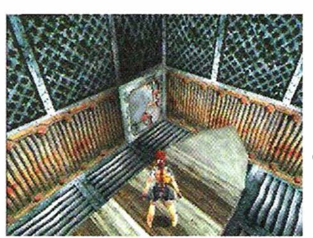
108. Töten Sie die Wache in diesem Raum und springen Sie auf das Boot unterhalb der Bodenöffnung. Tauchen Sie nach dem Hebel in der Nähe des Bootes. Damit öffnen Sie die Tür rechts oben für kurze Zeit – also Beeilung. Mit dem dortigen Schalter öffnet sich eine Tür.



109. Springen Sie mit einem weiten Satz in die Öffnung links oben. Dort finden Sie am Ende des Ganges einen Schalter, der es Ihnen ermöglicht, eine Geheimtür zu öffnen.



110. Nach den Wachen: Vom Eingang aus gesehen nach links und den dortigen Schalter betätigen, schnell auf die andere Seite und durch die kurz nach unten geklappte Bodenplatte. Den Unterbrecherschlüssel einsammeln und den Knopf auf dieser Ebene drücken.



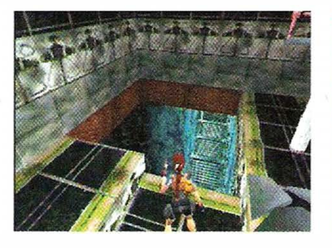
111. Damit hat man das Wasser aus dem Becken herausgelassen und kann die Tür öffnen. Den Gang immer geradeaus bis zum Schalter, zurück zur ersten Abzweigung und nicht die erste Öffnung zum Speisesaal nehmen, sondern geradeaus in die Dunkelheit gehen.



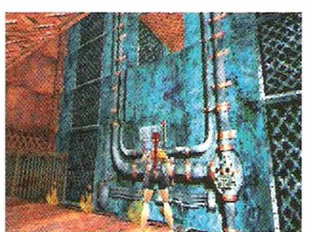
112. So gelangen Sie auf eine erhöhte Ebene im großen Saal (Bild 100). Laufen Sie nach rechts und springen Sie rechts am Geländer vorbei auf die gegenüberliegende Seite. Sammeln Sie dort den zweiten Unterbrecherschlüssel ein.



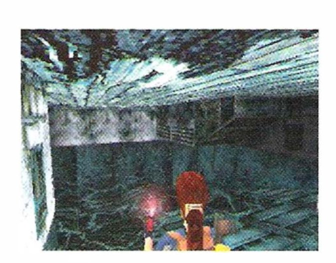
113. Zurück im Speisesaal schließt man die Doppeltür (links) wieder. Den Schalter finden Sie rechts von der Position in der Waschkammer. Über die offene Luke in der Decke (rechts) gelangt man hinter die Doppeltür und kann den dritten Unterbrecherschlüssel einsacken.



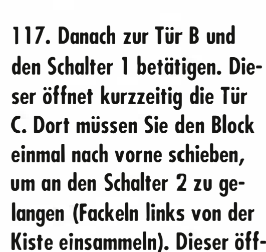
114. Laufen Sie nun in die große Halle vom Anfang des Levels und gehen an deren Ende. Dort finden Sie dieses Wasserbecken. Schwimmen Sie den Gang entlang; kurz vor dem Ende entdecken Sie einen Hebel, mit dem Sie die Falltür öffnen können.

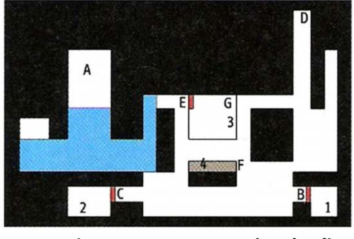


115. Wenn Sie die Wachen erledigt haben, können Sie die drei Unterbrecherschlüssel benutzen, um die Flammen zu löschen. Mit der Kiste können Sie auf die darüber liegende Ebene gelangen. Den dortigen Hebel sollten Sie sofort benutzen.

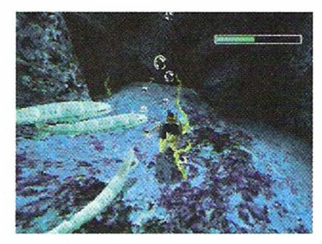


116. Nachdem Sie über die drei Stahlträger gelangt sind, treffen Sie auf ein seichtes Wasserbecken (A). Schwimmen Sie erst einmal rechts herum, um die Pfeile für die Harpune einzusammeln, und töten Sie danach die Wache bei Tür E.

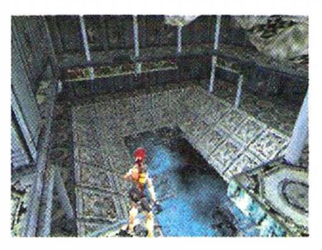




117. Danach zur Tür B und den Schalter 1 betätigen. Dieser öffnet kurzzeitig die Tür C. Dort müssen Sie den Block einmal nach vorne schieben, um an den Schalter 2 zu gelangen (Fackeln links von der Kiste einsammeln). Dieser öffnet die Bodenplatte an der Position D. Schwimmen Sie nun in der überfluteten Höhle ganz nach hinten, wo Sie auf einen Schlüssel stoßen, den Sie mitnehmen. Die Haie und die Thunfische sollten nicht bekämpft werden, denn dieser Kampf kostet zu viel Munition und Medi-Packs. Öffnen Sie mit dem Schlüssel die Tür E; mit dem Schalter Nr. 3 wird die Klappe bei F nach unten geklappt. Nun kann der dortige Block nach vorne geschoben werden, damit Sie den vierten Schalter erreichen. Dieser öffnet die Falltür G, und Sie gelangen in den dahinterliegenden Gang.



118. Der Schlüssel für die Kabinentür bei Punkt E wird durch einen Schwarm Thunfische und zwei Haie bestens bewacht. Nutzen Sie hier die schnelle Schwimmfähigkeit von Lara, anstatt in eine Auseinandersetzung zu geraten.

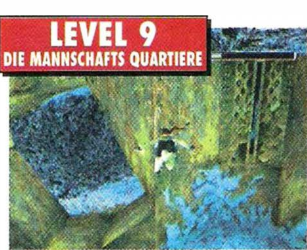


119. Um in die darunterliegende Ebene zu gelangen, laufen Sie rechts herum, bis Sie zu diesem Einschnitt gelangen, an dem Sie sicher nach unten kommen. Töten Sie die dortigen Wachen und nehmen Sie die M16 in der dunklen Nische mit.

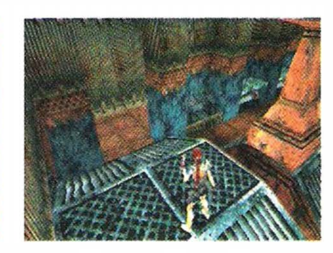


120. Nach den beiden Tauchern halten Sie nach zwei gelben Bruchstücken Ausschau. Dort finden Sie einen Spalt, der zu einem unterirdischen Tunnel führt. Vorbei an zahlreichen Moränen und Thunfischen, schwimmen Sie auf die Stahlwand in der letzten Höhle zu.

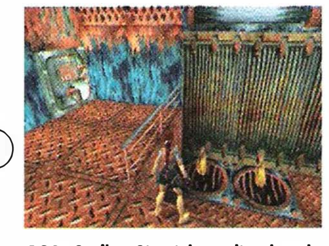
LEVEL 9
DIE MANNSCHAFTS QUARTIERE



121. Schwimmen Sie durch den Durchgang und legen Sie den Hebel auf der linken Seite des Durchgangs um. Eine Falltür öffnet sich, und Sie sind in Sicherheit! Achtung vor der reißenden Strömung, falls Sie zurückschwimmen müssen!



122. Nach der Wache betreten Sie den Maschinenraum. Nach links gelangen Sie am Ende des Raumes auf die andere Seite der vier Kolben. Folgen Sie dem Gang (links), und Sie kommen nach drei weiteren Wachen in einen Raum mit einigen Feuerstellen.



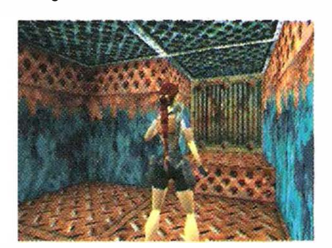
123. Stellen Sie sich an die aktuelle Position und springen Sie zum Sims hinüber. Hangeln Sie sich ganz nach rechts und legen Sie den dortigen Schalter um. Sogleich erlöschen alle Flammen. Links über dem Schalter finden Sie einen weiteren Gang. Folgen Sie diesem.



124. Legen Sie den Schalter um, der die Position der vier Kolben im Maschinenraum verändert. Durch das Loch im Boden sparen Sie sich einen längeren Rückweg in den Maschinenraum.



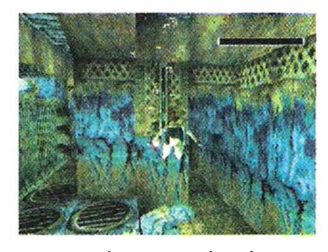
125. Von der Position in Bild 122 gelangen Sie auf die einzelnen Kolben. Beim vierten Kolben sollten Sie auf die Plattform rechts an der Wand springen, da dort der Silberne Drache liegt. Im gegenüberliegenden Gang erwartet Sie eine weitere Wache.



126. Die Kiste dreimal nach vorne schieben, dann links herum bis zur zweiten Kiste auf dieser Ebene, die Sie einmal nach vorne schieben. Die erste Kiste zweimal zurückziehen und die Munition einsammeln. Das Loch in dieser Ebene hinunterspringen (=> Raum von Bild 124).



127. Betätigen Sie den Schalter erneut. Die Kolben befinden sich dann wieder in ihrer originalen Position. Wenn Sie nun von der anderen Seite auf die Kolben springen, können Sie zu diesem Hebel hinüberspringen. Er füllt den Raum von Bild 123 mit Wasser.



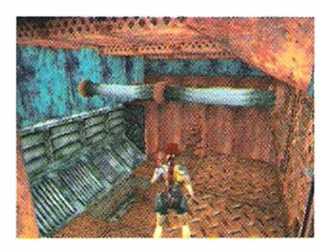
128. Nun können Sie dort den Hebel umlegen, um die Tür in diesem Raum zu öffnen. Schalten Sie den Froschmann aus und holen Sie nochmals frische Luft, bevor Sie dem neuen Weg folgen.



129. In der folgenden Höhle müssen Sie durch die Öffnung schwimmen, wo Sie einen weiteren Hebel finden. Legen Sie diesen um, bevor Sie zur nun offenen Falltür in der Höhle schwimmen. Passen Sie auf die Seeschlange auf, die diesen Hebel bewacht!



130. Wenn Sie die Wache auf dem erhöhten Gang getötet haben, öffnen Sie mit dem Hebel in der Mitte des Raumes die gegenüberliegende Tür.



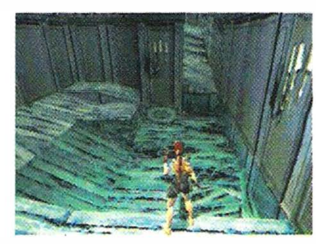
131. Betätigen Sie die beiden Hebel (rechts), damit die Eisenplatten kurzzeitig nach oben klappen. Springen Sie nun vom zweiten Schalter quer durch den Raum, um sich an der linken Eisenplatte festzuhalten. Nach rechts hangeln und den dortigen Schalter betätigen.



132. Die Eisenplatte im Raum von Bild 130 klappt nach oben. Dank Rückwärtssalto-Vorwärtssprung-Kombination halten Sie sich am darüberliegenden Sims fest. Folgen Sie dem Weg (Stein 1x nach hinten ziehen), und Sie landen im Theaterbereich des Schiffes.



133. Die Wache an der ersten Weggabelung dürfte kein Problem darstellen. Laufen Sie den rechten Weg entlang (=> goldener Drachen). Springen Sie über die Falle (Spitzen!) und ziehen Sie sich auf die Ebene darüber. Eine morsche Bodenplatte führt zum Drachen.



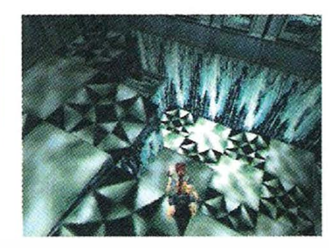
134. Nehmen Sie den zweiten Weg, springen Sie über die morschen Platten (Fallen) und töten Sie den Fisch im Becken. Durch die morsche Bodenplatte gelangen Sie in eine überflutete Höhle, wo Sie den Jadedrachen im hinteren Teil entdecken.



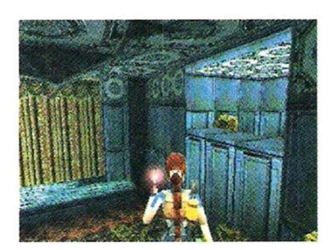
135. Mit einer Seit-Vorwärts-sprung-Kombination können Sie den Sims auf der gegenüberliegenden Seite greifen und sich nach rechts hangeln.



136. Laufen Sie rechts entlang und ziehen Sie die Kiste einmal nach hinten. Dann über das Geländer springen und die Wachen im großen Saal töten. Nach links herumspringen, bis Sie zu einem leeren Becken kommen.

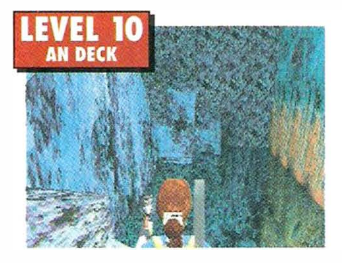


137. Die Kiste in der linken Ecke einmal nach hinten ziehen und den Theaterschlüssel einsammeln. Zurück zum Geländer und dem Gang auf der linken Seite bis zur Tür zum Theater folgen, wo Sie den Schlüssel brauchen. Töten Sie die herumlaufenden Wachen.

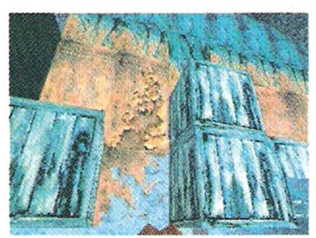


138. Zur Loge springen und den Schalter auf der rechten Seite drücken. Hinter dem ersten Vorhang die Kiste einmal nach hinten ziehen. Hinter dem zweiten Vorhang links herumlaufen und den Schalter an der Wand drücken (=> Becken füllt sich mit Wasser).

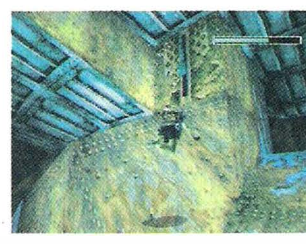
LEVEL 10 AN DECK



139. Die beiden Wachen auf dem Vorderdeck töten, an der Startposition vorbeigehen und rechts durch eine Öffnung in das darunterliegende Wasserbecken. Die Fische töten und den Schlüssel einsammeln (rechte Felsformation). Ein unterirdischer Gang führt wieder hinaus.



140. Danach auf die Rückseite des umgedrehten Schiffsteiles. Die linke der vier Kisten nach rechts schieben; nun kann die obere Kiste nach rechts geschoben werden. Die linke und mittlere Kiste nach links ziehen, um an die Tür hinter der mittleren Kiste zu gelangen.



141. In das Wasserbecken springen und bis zum Schalter hinter der Biegung tauchen. Dieser läßt eine Stahlplatte nach unten schwingen, damit Sie den darüberliegenden Schalter erreichen. Verlassen Sie das Innere des umgedrehten Schiffsteiles und laufen Sie rechts herum.



142. Klettern Sie in die linke, große Öffnung, wo Sie eine Bodenplatte finden (links), die bei Berührung nach unten klappt. Folgen Sie dem darunterliegenden Gang, klettern Sie die Leiter am Ende hoch und betätigen Sie den Schalter auf der rechten Seite.



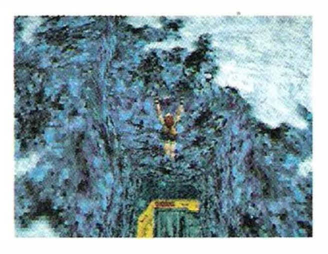
143. Nun kehren Sie zurück in den umgedrehten Schiffsteil, wo Sie am Ende des nun wasserlosen Beckens diese Kiste entdecken. Ziehen Sie sie zweimal heraus und folgen Sie dem dahinter liegenden Gang, bis Sie auf den unterirdischen See treffen.



144. Tauchen Sie zuerst durch den See. Der silberne Drachen befindet sich bei einigen Pflanzen am Grund. Achtung vor den beiden Tauchern! Am rechten Ufer (bei den Kisten) aus dem Wasser steigen und immer am Ufer entlang in den hinteren Teil der Höhle.



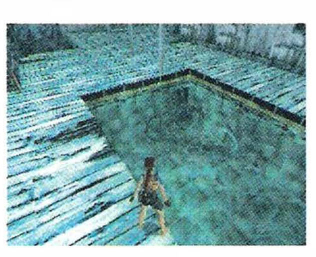
145. Dort stoßen Sie auf einen Tunnel, der Sie bis zu dieser Weggabelung führt. Laufen Sie erst geradeaus, um in die Höhle über dem Schlauchboot zu gelangen. Sammeln Sie das Medi-Pack am Rand des Loches ein.



146. Bei bester Gesundheit überleben Sie den Sprung auf das Schlauchboot, wo Sie einen Schlüssel und Harpunen finden. Nun zurück zur Weggabelung von Bild 145. Achtung vor den drei Haien, die Ihnen im See begegnen, sobald Sie den Schlüssel besitzen!



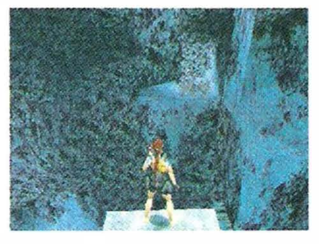
147. Wenn Sie dem linken Gang folgen, erreichen Sie nach einigen Kletterpartien das oberste Deck. Laufen Sie rechts herum, töten Sie die beiden Wachen und sammeln Sie die Gegenstände ein. An der Vorderseite des Decks gelangen Sie auf das nächste Deck.



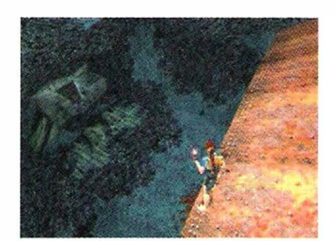
148. Töten Sie die zahlreichen Wachen auf diesem Deck sowie den Fisch im Becken. In einer der Ecken des Beckens (hier: links hinten) öffnet sich beim Heranschwimmen eine Tür (=> goldener Drache), die aber von einem Taucher bewacht wird.



149. Begeben Sie sich auf die darunterliegende Ebene und springen Sie von der aktuellen Position auf die gegenüberliegende Mauer. Von dort mit einem weiteren Sprung auf die Mauer am Rand des Vordecks.



150. Springen Sie zum gegenüberliegenden Sims und hangeln Sie sich nach rechts. Mit Sidesteps kommen Sie wieder sicher durch die Spitzen und können den Jadedrachen einsammeln. Nun geht's wieder zurück auf die Mauer am Rand des Vordecks.



151. Springen Sie von dort auf den umgedrehten Schiffsteil und laufen Sie auf die gegenüberliegende Seite. Dort können Sie die Tür zum Lagerraum sehen – dazu aber später mehr.



152. Erst einmal hängen Sie sich an die Kante, lassen sich an der äußersten rechten Stelle über dem Sims (wie im Bild zu sehen) nach unten fallen und greifen nach dem Sims. Hangeln Sie sich nach links und springen Sie von dort in den gegenüberliegenden Gang.



153. Über die kleinen, quadratischen Vorsprünge gelangen Sie nach oben. Dort erwarten Sie zwei Wachen, die aber kein größeres Probleme darstellen sollten. Folgen Sie dem Gang, und Sie befinden sich wieder auf dem obersten Deck.



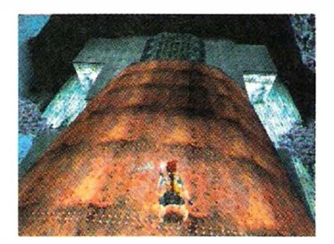
154. Springen Sie von ganz rechts auf das gegenüberliegende Dach und laufen Sie in die hintere linke Ecke.



155. Springen Sie auf das gegenüberliegende Dach und laufen Sie auf die Falltür, die nach unten klappt. Töten Sie die Wache und folgen Sie dem Gang, bis Sie zur Tür gelangen. Vorher noch den Stein aus der Wand ziehen und den dahinter liegenden Schalter bestätigen.



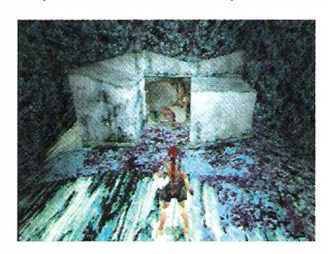
156. Im offenen Komplex im vorderen Teil des obersten Decks benutzen Sie den Schlüssel, laufen erst rechts herum über die morschen Platten und aktivieren den Schalter in der hinteren linken Ecke. Danach kehren Sie auf den restlichen Platten zurück.



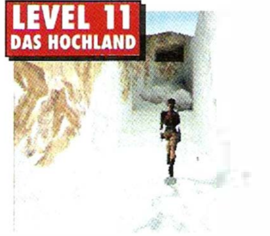
157. Wenn Sie dem Gang folgen, kommen Sie durch die nun offene Tür im hinteren Teil des Decks auf das große Stahlobjekt, wo Sie den Schlüssel für den Lagerraum finden.



158. Begeben Sie sich nun am besten auf die Mauer von Bild 150 und töten aus sicherer Distanz die beiden Wachen mit Ihren tödlichen Flammenwerfern. Springen Sie anschließend auf das umgedrehte Schiffsteil und begeben Sie sich...



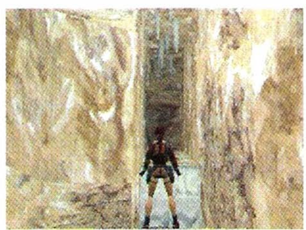
159. ...zur Tür des Lagerraumes, wo Sie den gefundenen Schlüssel benutzen können. Im hinteren Teil des Lagerraums finden Sie den goldenen Seraphen, den Sie einsammeln müssen, um den Level zu beenden.



160. Den Adler töten und über das 1. Paar der rollenden Steine springen. In die linke Nische laufen und das 2. Paar vorbeirollen lassen. Durch den vereisten Durchgang springen, die Schräge hinunterrutschen, an die gegenüberliegende Wand springen und festhalten.



161. Drehen und an der Kante festhalten. Hangeln Sie sich dann nach rechts und lassen Sie sich auf den Vorsprung fallen. Nun wieder an der Kante festhalten, nach links hangeln und auf den darunter liegenden Vorsprung fallen lassen. Laufen Sie in den Gang hinein...



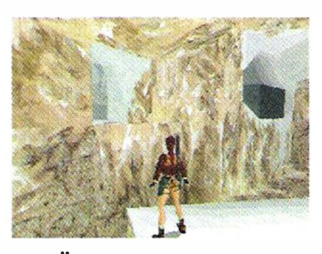
162. ...und springen Sie mit einem Standsprung über den Abgrund. Achtung vor den herunterfallenden Eiszapfen! Nach kurzer Kletterpartie gelangen Sie in eine unterirdische Höhle mit seichtem Wasserbecken. Beim Durchqueren sollten Sie erneut auf die Eiszapfen achten.



163. Springen Sie auf die Plattform (links), von wo aus Sie entweder zum Medi-Pack oder geradeaus auf die erhöhte Plattform gelangen.



164. Von dort kommen Sie schließlich auf ein Plateau mit einer Hütte. Töten Sie die Wachen und laufen Sie erst einmal rechts herum, um den Silbernen Drachen einzusammeln. Dann schnappen Sie sich das Snowmobil und fahren in den linken Tunnel.



165. Überfahren Sie die Wache. Im Freibereich mit den Schanzen springen Sie vom Snowmobil und laufen in den hinteren Teil. Springen Sie in den Tunnel links von der großen Öffnung, und Sie gelangen hinter die beiden Kisten (rechts) im großen Tunnel.



166. Schieben Sie die beiden Kisten in den Tunnel (rechts), damit Sie mit dem Snowmobil in den großen Tunnel springen können. Folgen Sie dem Weg, bis Sie eine weitere Höhle erreichen.

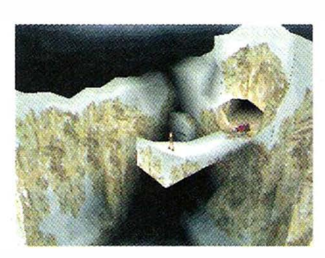
T



167. Laufen Sie zunächst rechts herum, bis Sie die Leiter erreichen. Klettern Sie hoch und legen Sie den Schalter um, damit das Tor geöffnet wird. Töten Sie die beiden Wachen und fahren Sie nun mit dem Snowmobil den linken Weg entlang.



168. Fahren Sie langsam die schmale Brücke entlang, denn hektische Lenkbewegungen lassen Sie schnell in die Tiefe fallen. Überfahren Sie die Wachen und folgen Sie dem Tunnel, bis Sie einen weiteren Freibereich erreichen.



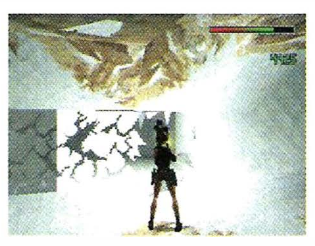
169. Rechts nach dem Ausgang befindet sich ein kleines Plateau, auf dem der Jadedrache liegt. Springen Sie nun über den Abgrund, und Sie gelangen in eine weitere Höhle.



170. Laufen Sie geradeaus bis zum Abgrund, was die erste Lawine auslöst. Springen Sie nun rechts auf die Schräge und rutschen Sie rückwärts hinunter. Halten Sie sich an der Kante fest und klettern Sie die Leiter abwärts.



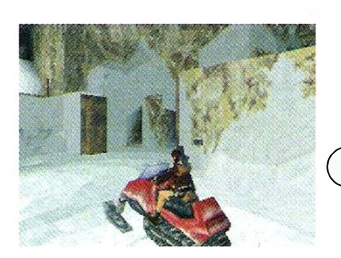
171. Am Boden des Abgrunds finden Sie einen Gang, wo Sie links den Zugbrückenschlüssel entdecken. Springen Sie rechts in die Grube und folgen Sie dem Gang.



172. Lara zerschießt das Eis und tötet die Wache. Beim Betätigen des dahinter befindlichen Schalters sollte sie auf die Eiszapfen achten. Durch die Tür gelangt Lara wieder in den Freibereich, wo sie gleich links von sich eine Leiter findet, an der sie hochklettern kann.



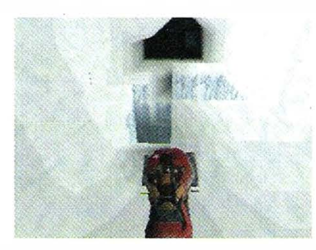
173. Nehmen Sie nun das Snowmobil und fahren Sie mit Speed die Schräge entlang, um auf die andere Seite des Abgrundes zu gelangen. Folgen Sie dem Tunnel, bis Sie in eine große Höhle mit einem vereisten See kommen.



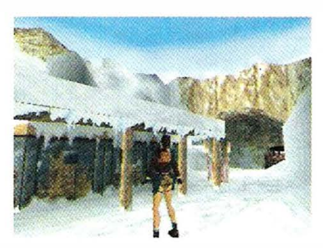
174. Den Brückenschlüssel in das Schlüsselloch (rechts) stecken, um die Brücke nach oben klappen zu lassen. Fahren Sie nun über die Brücke und brettern Sie den Weg mit den Lawinen entlang. Springen Sie dann über die Grube, und Sie sind wieder in der großen Höhle.



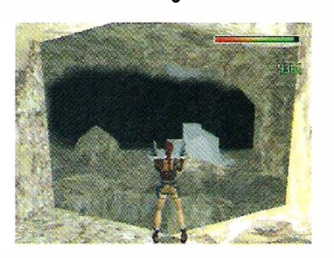
175. Der Steinschlag hat den See aufgebrochen, wo Sie nun den Hüttenschlüssel (links) finden. Steigen Sie sofort wieder auf das Snowmobil und flüchten Sie vor dem schießwütigen Snowmobilfahrer. Fahren Sie den gesamten Weg zur Hütte zurück.



176. Den letzten Abgrund müssen Sie auf der linken Seite passieren und nicht auf der rechten (wie auf dem Hinweg).



177. Nachdem Sie die Hütte betreten haben, erspähen Sie neben einigen Gegenständen auch einen Schalter, mit dem sich das Tor öffnen läßt. Töten Sie die drei Wachen und folgen Sie dem Gang.



178. Sobald Sie die Höhle betreten haben, taucht ein schießwütiger Snowmobilfahrer auf. Versuchen Sie, auf die erhöhte Position auf dem Eisklotz in der Mitte des Raumes zu gelangen, um von dort den Biker zu töten. Mit seinem Snowmobil folgen Sie dem Gang.



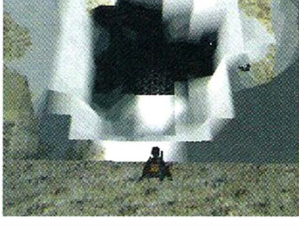
179. Mit dem Snowmobil fahren Sie auf der linken Seite (Schräge!) am Abgrund vorbei. Steigen Sie ab und klettern Sie die Leiter hinunter, um dort den Goldenen Drachen einzusammeln. Achtung vor den Felsbrocken, die auf Lara zurollen!



180. Nachdem Sie den Gang mit dem Snowmobil entlanggefahren sind, gelangen Sie auf ein großes Schneefeld, wo Sie in einen Kampf mit zwei anderen Bikern geraten.



181. Nach der Auseinandersetzung begeben Sie sich in den hinteren Teil des Schneefeldes, wo Sie einen beweglichen Block finden. Schieben Sie diesen zweimal nach vorne und betreten Sie eine Höhle.



182. Nach den beiden Wachen gehen Sie zum Rand des Abgrundes und erledigen die dritte Wache, die auf der rechten Seite erscheint. Hangeln Sie sich nach rechts und lassen Sie sich auf den Sims darunter fallen. Über weitere Plateaus gelangen Sie auf den Boden.

Komplettlösung

Blade Runner

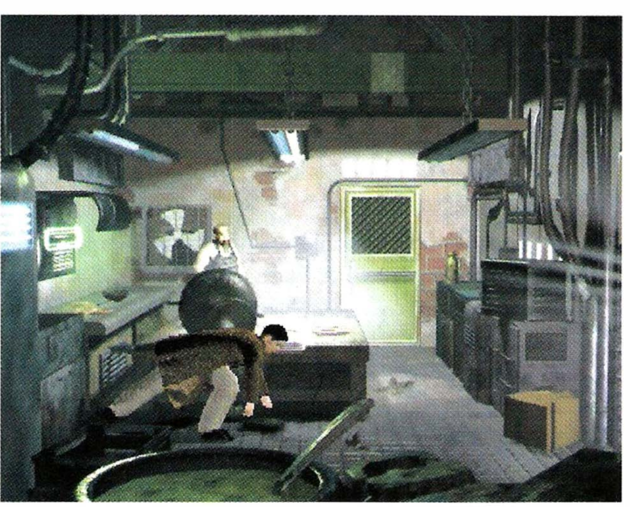
Wenn es ein Spiel gibt, bei dem die dazugehörige „Komplettlösung" von vornherein nicht den Anspruch der Vollständigkeit erheben KANN, dann ist es mit Sicherheit Blade Runner von den Westwood Studios. Stattdessen kredenzen wir auf sechs Seiten unverzichtbare Tips und enttarnen erfreuliche sowie weniger erfreuliche Überraschungen.

Allgemeines

1. Blade Runner basiert auf einem gänzlich non-linearen Plot. Abhängig von Ihren eigenen Aktionen und davon, welche Personen via Zufallsgenerator zu Replikanten erkoren wurden, vollführt die Geschichte ungeahnte Hakenschläge. Kurz nennt sich das schlicht: Echtzeit-Adventure. Unter dem Strich existieren zwar „nur" überschaubare sieben (!) unterschiedliche Endsequenzen. Jedoch gibt es zahllose Varianten, überhaupt bis zum ersehnten Abspann vorzudringen. Daher weichen wir im folgenden vom üblichen Prinzip unserer Abenteuerlösungen ab. Wir zeigen Ihnen alle Schauplätze des Spieles unabhängig von der Storyline, listen die vorhandenen Objekte auf und verweisen auf die Schlüsselpersonen. Wie sich das Gesamtwerk dann tatsächlich gestaltet und zusammensetzt, bleibt Ihnen überlassen.
2. Nicht jeder der genannten Hinweise bzw. Gegenstände muß zwangsläufig auch in dem von Ihnen gespielten Szenario auftauchen (Stichwort: Dynamische Spielwelt).
3. Wenn Sie ein Maximum an Interaktion aus dem Programm herauskitzeln wollen, wählen Sie den manuellen Gesprächsmodus. Dieser läßt es Ihnen völlig frei, mit welcher Attitüde McCoy anderen Charakteren gegenüber auftreten soll. Ansonsten stellt „normal" wohl den besten Kompromiß aus nötiger Hartnäckigkeit und nützlichem Fingerspitzengefühl dar.



Leben oder sterben lassen, das ist hier die Frage. Denn mit Ihrer Hilfe könnte Izo vorerst entkommen...



Hüpf, Häschen, hüpf! Wenn Sie schnell genug reagieren, können Sie Zuben auch aus dieser Situation heraus verfolgen.

4. Die Schwierigkeitsgrade haben exakt zwei Auswirkungen: Zum einen steigt die kämpferische Versiertheit der Replikanten an, zum anderen wird McCoys Budget schrittweise gekürzt.
5. In Anbetracht der geringen Menge käuflicher Objekte bereitet der Kontostand keinerlei Probleme.
6. Führen Sie Gespräche immer so lange, bis der Dialogpartner ein und denselben Ausspruch fortwährend wiederholt – erst dann darf die Hoffnung auf weitere Informationen begraben werden.
7. Regelmäßig abspeichern! Nur so können Sie unwillkommene Entwicklungen ungeschehen machen bzw. Ihr digitales Alter ego aus dem Jenseits zurückbeordern.
8. Bevor Sie sich dem eigentlichen Alltag der Replikanten-Jagd widmen, sollten Sie (wenigstens) einen erfolgreichen Durchgang im Kampftraining absolviert haben. Je höher Ihre Trefferquote, desto ruhiger verhält sich das Fadenkreuz später auf offener Straße.
9. Im Trainingsabschnitt lassen sich die unschuldigen leicht von den fiesen Pappmaché-Kameraden unterscheiden: Erstere tragen entweder gar nichts oder ein Baby im Arm, letztere dagegen halten grellfarbige Pistolen umklammert.
10. Generell heißt es bei bewaffneten Duellen: Lieber ein gezielter Schuß als zehn ungenaue. Die Dauerfeuer-Methode erwies sich als untauglich, selbst wenn das Fadenkreuz einigermaßen genau auf den Gegner ausgerichtet war.
11. Überprüfen Sie die in Ihrem KIA archivierten Hinweise bei Gelegenheit genauer. Aus McCoys kurzen Statements lassen sich manches Mal frühzeitige Prognosen darüber stellen, wer ein Replikant ist und wer nicht — hören Sie also genau zu!
12. Beachten Sie beim Abgrasen von Fotos nach verwertbaren Details auch, daß die Bildfläche teilweise größer sein

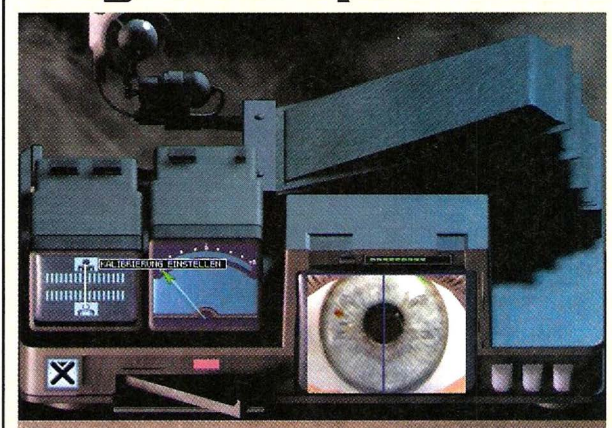
mag als der sichtbare Ausschnitt: In diesem Fall ist Scrollen möglich!

13. In diversen Szenen ist es möglich, durch das einfache Wegstecken der Pistole einen neuen Handlungspfad zu betreten (was auch für die Konfrontation mit Haujobs gilt).
14. Sollte die eine Schlüsselperson zu einem bestimmten Punkt nicht anzutreffen sein, probieren Sie es erst einmal woanders – der zeitliche Ablauf kann ziemlich variieren.
15. Um die zwei gegensätzlichsten Schlußsequenzen zu Gesicht zu bekommen, verhalten Sie sich am besten radikal: Entweder Sie töten alle Replikanten oder gar keinen!

Das Polizeipräsidium

1. Im Labor stellt man Ihnen anfangs brauchbare Analysen der gesammelten Hinweise zur Verfügung. Hat Dr. Klein sein Reich aber einmal verlassen, bleibt er verschollen.
2. Das Esper-Analysegerät dürfte ja aus dem Film hinlänglich bekannt sein. Es ist in der Lage, selbst kleinste Details in Fotografien auf Elefantengröße zu zoomen und auszudrucken (siehe Extrakasten).
3. In den Zentralcomputer speisen sämtliche Mitglieder der Rep-Detect-Einheit zur gegenseitigen Unterstützung ihre Berichte ein. Ein gelegentliches Update kann nicht schaden.
4. Im Büro von Abteilungschef Guzza lassen sich vortreffliche Gespräche führen, eventuelle Geständnisse über Menschenmord ablegen oder – wenn der Chef außer Haus zugange ist – belastende Materialien aufgreifen.
5. Sollten Sie über beliebige Quellen von jüngst Inhaftierten erfahren, ist es an Ihnen, diese penibel auszuquetschen bzw. gar dem Voight-Kampff-Test zu unterziehen.

Voight-Kampff



Für Nichtkenner des Kinofilms ist die Durchführung eines Voight-Kampff-Tests alles andere als ein Kinderspiel. Stellt man nämlich die falschen Fragen, bricht das Versuchsobjekt den Test entnervt ab und verflüchtigt sich. Zunächst müssen Sie den Apparat individuell einmessen. Das geht am sichersten mit mehrmaliger Betätigung des roten Knopfes linker Hand. Alternativ können Sie auch die manuelle Konfiguration wählen. Falsche Ergebnisse sind zwar oft die Folge, aber...vielleicht zielen Sie genau darauf ab, um einem Rep in Identitätskrise das Leben zu erleichtern? Achten Sie neben dem Zeigerausschlag vor allem auf Reflexbewegungen der Pupillen. Nehmen diese rapide an Stärke zu, sollte dem „Haujob in spe" eine Verschnaufpause gegönnt werden. Faustregel: mit harten Fragen einsteigen, mit oberflächlicheren ausklingen lassen!



Nach Bobs KIA-Tuning bestimmen Sie per Rechts-Klick, welche Hinweise in den Zentralcomputer gelangen – und welche nicht.

6. Der Pförtner im Übungslabyrinth könnte im Laufe des Spiels vertrauliche Informationen in bezug auf illegale Waffengeschäfte preisgeben wollen.

McCoys Appartement

1. Das gemütliche Domizil des Hauptdarstellers dient dank der Kommunikationsanlage im Schlafzimmer hauptsächlich als Brücke zu neuen Spielabschnitten.
2. Das Esper-Gerät hier gleicht dem zweiten im Polizeipräsidium wie ein Tamagotchi dem anderen. Es ist völlig egal, welches Sie verwenden.
3. Sollte Sushi-Zuben Ihnen in Chinatown entwischt sein, machen Sie sich besser schon mal auf einen Hinterhalt auf dem Dach Ihres Hauses gefaßt.
4. Einziger Sinn und Zweck des Bettes: Am Ende von Akt 1 müssen Sie McCoy von der Vorteilen eines kleinen Nickerchens überzeugen.
5. Bevor die endgültig letzte Runde des Spiels eingeläutet wird, kommen Sie noch einmal hierher zurück, schauen nach Hündin Meggie und geben auch dem letzten Anrufer eine faire Chance, sich zu artikulieren.

Runciters Tierhandlung

1. Auf dem Straßenabschnitt vor Runciters Laden liegt ein schwarzes Chromteil herum, am Hydranten lassen sich außerdem deutliche Lackspuren der gleichen Farbe ausmachen. Die Schaulustigen halten ebenso Hinweise für Sie bereit wie der freundliche Officer.
2. Fällt Ihnen am linken Flügel der Eingangstüre zum Shop irgend etwas auf?
3. Im Verkaufsraum sollten Sie den geschädigten Runciter gründlich vernehmen. Die Hoffnung, in ihm schon einen Replikanten aufgespürt zu haben, ist allerdings vergebens.
4. Die Überwachungskamera an der Decke war natürlich auch zum Zeitpunkt der Tat eingeschaltet. Eine gezielte Frage nach der entsprechenden Videodisk lohnt sich in jedem Fall.
5. An Lucys Schreibpult finden sich ein Spielzeughund, ein Schokoriegel sowie eine Eßstäbchen-Verpackung von Howie Lees Sushi-Imbiß in China Town.

Howie Lees Imbißbude

1. Koch Zuben ist in jedem der möglichen Szenarios ein Replikant. Was die beiden extremen Wege angeht, entscheiden Sie also bereits an dieser Stelle, ob Sie als aufgeklärter Rep-Sympathisant agieren möchten oder doch lieber als gnadenloser Blade Runner. Eine Umkehr zum Jäger ist jederzeit möglich. Dagegen gestaltet es sich schon nach der ersten „Pensionierung" relativ schwierig, die unbedingte Freundschaft oder gar Liebe eines Nexus-6ers zu gewinnen.
2. Sie können Zuben erst überführen, wenn Sie a) Lucy auf einem der Runciter-Bilder entdeckt und identifiziert oder b) nach der Untersuchung von Runciters Türe ein Gespräch mit Howie Lee zum Thema „Küchenpersonal" geführt haben.
3. Kippt Zuben Ihnen den brühend heißen Eintopf entgegen, können Sie sich mit einem seitlichen Hechtsprung galant aus der Affäre ziehen und ihn verfolgen.
4. In der Mülltonne hinter Howies Bude gibt sich ein Nummernschild gerade dem fröhlichen Rosten hin.



Das Tyrell-Gebäude

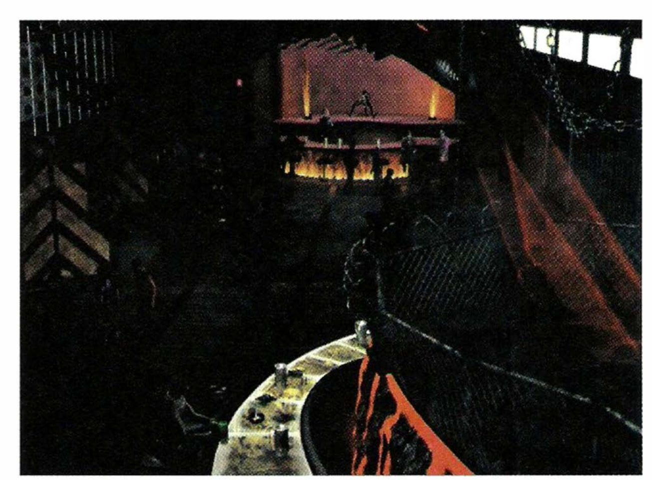
1. Auf dem Boden vor Dr. Eisendullers Räumlichkeiten liegen eine Replikanten-Werbebroschüre (z. B. Komiker-Modell: Hinweis auf Gordo/Lolita-Modell: Hinweis auf Lucy) und ein Schmuckstück.
2. Als Paßwort für sein privates Computerterminal wählte Eisenduller den Namen einer seiner Hunde. Dieser ist praktischerweise auf dem Beweisfoto abgebildet bzw. kann auf einem Halsband auch in natura eingesammelt werden.
3. In Eisendullers Kopf steckt eine Zündschnur, daneben vermodern tierische Überreste nebst Hundehalsband, und eine Snack-Box aus dem „Kingston Kitchen" bildet das Sahnehäubchen der romantischen Szene.
4. Nach Aussage des Portiers soll Ihnen ein Termin bei Genius Tyrell ja auf ewig verwehrt bleiben. Doch: Guzza verfügt über derart brauchbare Beziehungen, daß einem Treffen in der Chefetage des Pyramidengebäudes eigentlich nichts mehr im Wege steht: Dies ist die einzige Gelegenheit, Film-Beauty Rachael zu treffen!
5. Vor der Polizei fliehend, kommen Sie am Wachmann nur mit gezogener Pistole unbeschadet vorbei. Zwar löst er auch in diesem Fall den Alarm aus, sobald Sie aus Tyrells Gemächern zurückkehren, aber Sie haben dann immer noch genügend Zeit für einen flinken Abgang.

Die Animoid-Allee

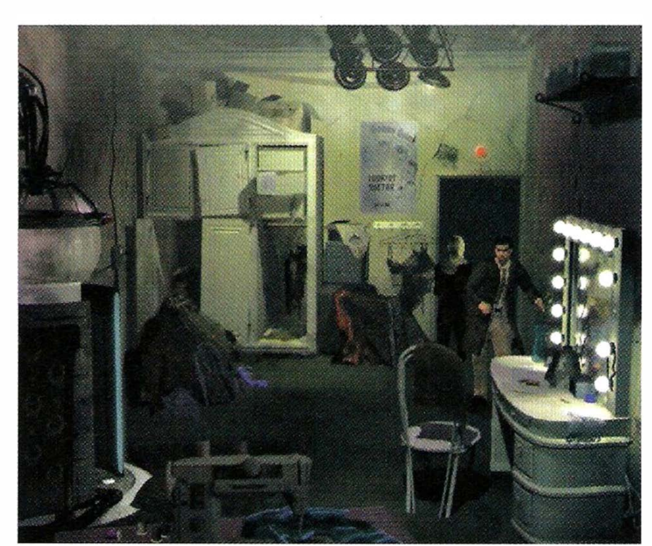
1. Bob stattet Sie in seinem Waffengeschäft gerne mit effektiverer Munition aus.
2. An einem erfolgreich durchgeführten Voight-Kampff-Test hat der Waffennarr außerdem so viel Freude, daß er Ihnen zum Dank heimliche Modifikationen an Ihrem KIA anbietet (Voraussetzung: Gespräch mit Schlangenverkäufer). Folge: Es gelangen nur jene Daten in den Zentral-Computer, die Sie dort auch haben wollen.



Schon weil Dektora eine so verdammt erotische Stimme hat, fällt es (Männern) nicht schwer, sie am Leben zu lassen.


Erst wenn sich Earlys Türsteher aufs Gaffen konzentriert, steht Ihnen der Weg zum V.I.P.-Bereich offen.

3. Von der Dame am Dragonfly-Stand können Sie Näheres über den ominösen Libellen-Schmuck erfahren – allerdings weiß sie erst in Akt drei Bescheid.
4. Sobald Sie per Zentralcomputer von Grigorian und der Replikanten-freundlichen Organisation C.A.R.S. erfahren haben, können Sie Izo in der Ladenpassage zu diesem Thema aushorchen. Der Mord an dem widerspenstigen Kerl wird Ihnen im übrigen immer zur Last gelegt werden – auch, wenn er de facto noch lebt.
5. Es ist mit etwas Geschick möglich, Izo vor Crystals Zugriff zu beschützen. Dazu müssen Sie knapp hinter ihm her rennen und stets in der Schußbahn bleiben.
6. Izo hat bei dem überhasteten Fluchtversuch seine Kamera inklusive zweier Fotos fallenlassen: Da heißt es zugreifen!
7. Bereits nach einem gezielten Schuß gibt die Gittertüre zu Izos Laden ihre trotzige Blockadestellung auf und macht den Weg zum geheimen Waffenlager von C.A.R.S. frei. Dann und wann ist hier a) eine vereinsamte Strahlenschutzmaske oder b) weiteres Beweismaterial gegen Guzza plaziert.
8. Wenn Sie im vierten Akt in das Lager zurückkehren, können Sie Izo um einen Satz High-End-Munition erleichtern. Damit sollte das Kämpfen auch weinerlichen Pantoffelrambos keine Kopfschmerzen mehr bereiten.


Schon mal einem Replikanten die Frau ausgespannt? Ist zwar nicht leicht, aber mit ein wenig Gefühl...

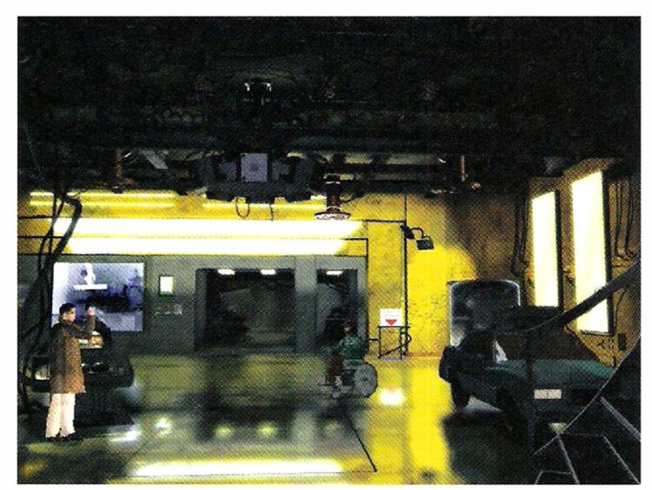
9. Nach gewissenhafter Untersuchung der zwei Passagen-Fotos kann man an der China-Bar einen noch aufschlußreicheren Schnappschuß abholen.
10. Für ein Gespräch mit der Besitzerin des „Kingston Kitchen" sollten Sie unbedingt ein paar Sekunden erübrigen.

Die DNA-Gasse

1. Das Leben von Dermologe Moraji ist leider nicht zu retten. Wenn Sie die Stahlkette entzweiballern, aus dem Laden heraus- und in eine der Bildschirmecken spurten, profitieren Sie zumindest von seinen letzten Worten.
2. Ein Blick auf den zerstörten Laden genügt, um die fragwürdigen Fähigkeiten und damit das Wesen des Attentäters einschätzen zu können: Könnten Replikanten in Kriegsdingen unerfahren sein? Eher nicht.
3. Auf dem Anrufbeantworter der Zwillinge Luther und Lance hat J.F. Sebastian eine Nachricht hinterlassen. Darüber hinaus birgt eine der Puppen brauchbare Neuigkeiten in sich.
4. Zwar scheint Augen-Spezialist Chew alles andere als erfreut über den Dialog mit Ihnen zu sein. Aber er ist nun einmal der einzige, der Ihnen über Sebastians Aufenthaltsort Auskunft erteilen kann: Das Bradbury-Hotel befindet sich direkt um die Ecke.
5. Sebastian hat in seinem Labor einen Druckauftrag abgebrochen. Um diesen fortzusetzen, treten Sie einfach auf das Fußpedal und dürfen anschließend unbehelligt DNA-Infos einkassieren.
6. In dem ramponierten Badezimmer führt eine Leiter nach oben. Damit ist Ihr Aufstieg aber noch längst nicht abgeschlossen. Schlagen Sie die Scheiben des Wohnzimmerschrankes eine nach der anderen in Stücke und klettern Sie weiter gen Dach: Der Schauplatz des großen Filmfinales erwartet Sie!
7. In Akt 3 kann übrigens der berühmte J.F. Sebastian persönlich angetroffen werden.

Das Yukon-Hotel

1. So funktioniert die eigene Entfesselung: Lassen Sie McCoy samt Stuhl bis zum Heizkörper in der Nähe des Fensters hüpfen. Den Rest übernimmt er selbst.
2. Neben dem zweiten Hocker im Zimmer liegt eine kleine Portion echter Käse. Wollen Sie diese Spur weiterverfolgen, so wenden Sie sich an die kauzigen Algensnack-Verkäufer vor der Hysteria Hall.
3. Lucys Schlafecke hält außer einem Hinweis auf die Spielhalle „Hysteria Hall" noch eine deftige Überraschung bereit: ein Foto vom legendären Mondbus!
4. Kleiner Scherz am Rande für Kenner des Films: Der aufgeregte Typ an der Rezeption ist Replikant Leon, Deckard hat beim Durchkämmen von dessen Zimmer extra für Sie eine Schlangenschuppe übriggelassen, und Holdens Dienstmarke liegt auch noch irgendwo herum.
5. Beachten Sie die Farbe der verbeulten Limousine vor der Tür: Die Registrierungsnummer könnte von Nutzen sein. Mit der Snackbox im Sitzraum weist ferner ein erneutes Indiz Richtung Spielhalle in Sektor 4.
6. Ihr Spinner steht da, wo Sie ihn verlassen haben!



Wenn Sie in Larrys Laden eine Waffe in die Hand nehmen, können Sie seine Hilfe abschreiben.

Early Qs Nightclub

1. Um in die exquisiten Gefilde der Zwilicht-V.I.P.s zu gelangen, gehen Sie wie folgt vor: Nachdem Sie den Türsteher angequasselt haben, wenden Sie sich dem tanzenden Showgirl zu und warten. Folgt auch Mr. Muskelmann schließlich dem Lockruf seiner Hormone, hasten Sie an ihm vorbei zur drehbaren Sitznische, nehmen Platz und relaxen!
2. Early Q trägt eine auffallend rote Jacke und läßt keinen Zweifel an seiner ungeheuren Wichtigkeit. Nach der Unterhaltung mit ihm vergehen einige Sekunden, bis im Showraum auf der linken Seite die nächste Vorstellung ihren Lauf nimmt.
3. Sobald Dektora mit ihrer Tanzdarbietung begonnen hat, ist Early Qs Büro im öffentlichen Teil des Clubs unbewacht. Wer suchet, der findet – und zwar eine Quittung für Libellen-Schmuck sowie eine Video-CD.
4. Auf dem Ledersessel nehmen Sie lieber nicht Platz, da hier in manchen Szenarios ein Skorpion sein Unwesen treibt. Ein Vorteil würde Ihnen daraus aber eh´ nicht entstehen.
5. Sollte Early Q Ihnen in generöser Weise etwas zu trinken anbieten, ziehen Sie sofort die Pistole.
6. Nehmen wir an, Sie hätten den Drink doch angenommen – dann bedarf es schon eines äußerst flinken Maus-Fingers, um wieder auf die Beine zu kommen.
7. Daß Sie mit dem Wegstecken Ihrer Pistole Verhandlungsbereitschaft signalisieren, heißt aber noch lange nicht, daß Sie sich auch an die Konditionen halten müssen.
8. In den Garderoben können Sie Dektora vernehmen und einem Voight-Kampff-Test unterziehen. Ist sie eine Replikantin, flüchtet sie in den ersten Stock und macht sich das blendende Licht des Filmprojektors zunutze: Legen Sie diesen per Revolver lahm.

Taffy Williams

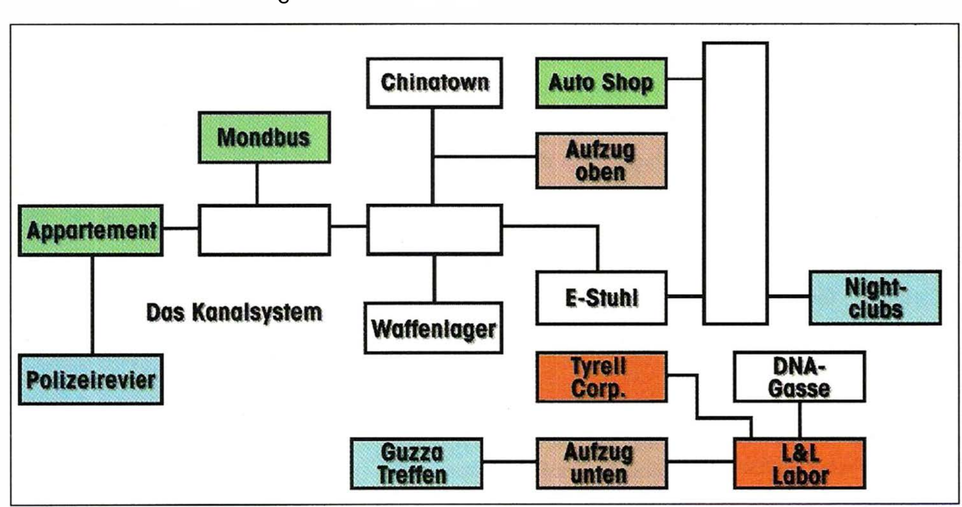
1. In diesem Schuppen ist normalerweise Gordo, der Aushilfs-Komiker, anzutreffen. Steigt er auf die Bühne, krallen Sie sich sein Feuerzeug und überprüfen es nach eventuellen Haujob-Markierungen.
2. Gordo flieht niemals sehr weit. Schon vor Early Qs Laden können Sie ihn stoppen und über sein weiteres Schicksal entscheiden.
3. Möchten Sie Gordo retten, gibt es zwei Optionen. Nr 1: Schießen Sie Crystal die Pistole aus der Hand. Nr 2: Opfern Sie kurzerhand die Geisel. Allein die Idee, Kollegin Crystal hinterrücks zu ermorden, ist keine sehr gute.
4. Zu dem hiesigen Telefon greifen Sie, wenn Sie das dringende Verlangen nach einem Gespräch unter zwei Ohren mit Guzza überkommt.

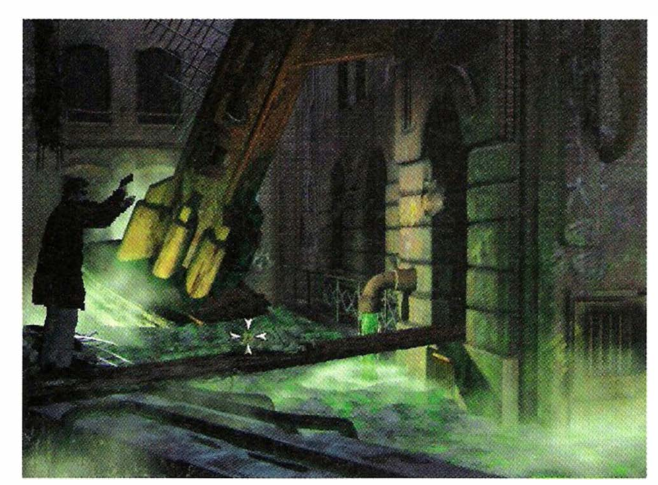
Hysteria Hall

1. Im Gespräch mit dem zankenden Pärchen am Grill und dem Gebrauchtwagen-Verkäufer offenbaren sich erste Informationen, wo Lucy stecken könnte.
2. Sollten Sie gezwungen sein, jemanden durch die „Hall of Mirrors" zu verfolgen, klicken Sie einfach direkt auf den Ausgang, und McCoy wird automatisch die kürzeste Strecke durch das Labyrinth gehen.
3. Beim Stichwort „Echtzeit" hatten wir schon so eine leise Ahnung: Command & Conquer mußte ja einfach in irgendeiner Form auch im BladeRunner mit von der Partie sein.
4. Der leuchtend helle „Moon Bus"-Schriftzug dient wohl nur zur Verwirrung der Spieler. Eine Verbindung zum tatsächlichen Mondbus sucht man jedenfalls vergebens.

Crazy Legs Larrys Gebrauchtwagen

1. Ziehen Sie in Larrys Laden Ihre Pistole aus dem Halfter, reagiert dieser ziemlich schnell beleidigt. Mit seiner Hilfe können Sie dann natürlich nicht mehr rechnen.
2. Auch wenn Sie im Besitz eines Schlüssels für die windschnittigen Spinner auf dem Dach sind – keiner davon wird jemals abheben.
3. Gesetzt den Fall, daß Sie einmal aus Larrys Laden fliehen müssen, erweist sich der absenkbare Boden als ein ungemein praktisches Sondermobiliar. Bedient wird er über das Pult auf der linken Seite.





Die Ratte muß relativ nah an Ihrer Uferseite sterben. Andernfalls bricht das Brett in der Mitte durch, sobald Sie es betreten.

4. Stirbt Ihre weibliche Begleitung wider Erwarten bei einem plötzlichen Feuergefecht, können Sie aus deren Taschen ein nützliches Fluchtinstrument herauskramen.

Das Kanalsystem

1. Hat Crystal die beiden Polizeiclowns von ihrem dunklen Vorhaben „abgebracht", folgen Sie ihr am besten gleich zurück zur Nightclub Row. In der vorherigen Cut-Scene rüttelt zwar noch jemand unaufhörlich an der Panzertüre. Dreht man sich allerdings interessehalber um, ist derjenige plötzlich verschwunden.
2. Der Spießrutenlauf durch die Abwasserkanäle ist eine der festen Größen im Spiel: Der Dienstspinner geht in Akt 4 in jedem Setup verloren.
3. Ihr erster Weg sollte wohl der Richtung Heimat sein. Denn erst, wenn Sie die ganze Tragik der Situation überblicken, gibt das Programm den Weg zum Aufzug frei, sprich: sind die Cops dort verschwunden.
4. Falls Sie zu Beginn des Spiels versehentlich einen Obdachlosen erschossen haben, so schwimmt dieser eventuell in einem der Abwasserkanäle an Ihnen vorbei...
5. Irgendwann werden Sie auf einen Abwasserbach treffen, über den nur ein schmales Brett führt, welches zudem von einer Ratte bewacht wird. Gehen Sie hier in etwa bis zur Mitte des Brettes vor, machen Sie sofort eine harte Kehrtwendung, wenn das hinterhältige Biest auf den Plan tritt, und ziehen Sie die Knarre. Warten Sie dann ruhig, bis sich das Vieh auf eine kurze Distanz genähert hat, und schießen Sie erst im letzten Moment. Kommt der Leichnam nämlich zu weit in der Mitte des Übergangs zu liegen, hält das Holz der Doppelbelastung nicht stand.
6. Das Labor der siamesischen Zwillinge beherbergt so manche Information: einerseits vernichtende Papiere zum Thema Polizeichef „Guzza", andererseits noch ein weiteres Paket an vertraulichen DNA-Daten.



Mutwillig die eigene Kollegin erschießen? In Blade Runner gibt es nichts, was es nicht gibt.

Wanted

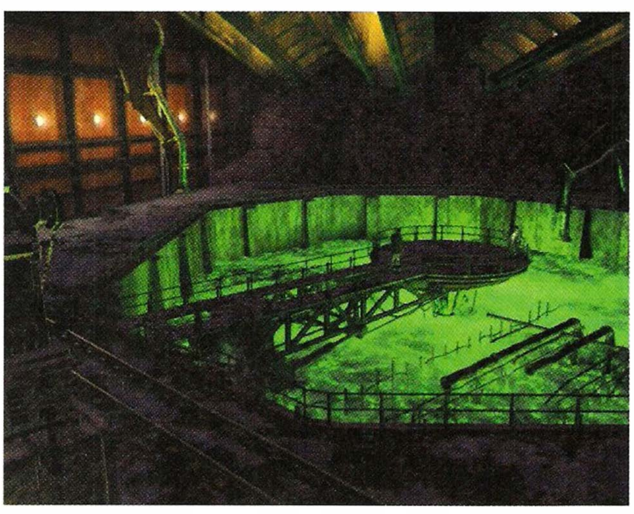
Sie haben alternative Lösungswege herausgefunden oder zusätzliche Tips auf Lager? Dann nichts wie her damit – wir freuen uns auf Ihre Zuschriften unter dem Stichwort „Blade Runner", die bei Abdruck natürlich entsprechend honoriert werden!

7. Ohne Waffengewalt kommen Sie an die Unterlagen nur heran, wenn Sie dem Doppelkopf einen Gefallen tun: Tyrells DNA-Abhandlung aus dem Hauptquartier besorgen!
8. Verlassen und betreten Sie das Labor mehrmals! Sind die Zwillinge verschwunden, gibt Ihnen das die Möglichkeit zum Anzapfen der Datenbank.
9. Speichern Sie vor dem Treffen mit Guzza unbedingt ab, denn diese ist der wichtigste Knotenpunkt im Spiel!
10. Guzza vergißt in dem ganzen Chaos völlig, seine Aktentasche wieder aufzunehmen. Weil sich darin Beweise für McCoys Unschuld befinden, wäre ein rasches Zugreifen durchaus angebracht – dafür öffnet das Polizeirevier sogar seine verschlossenen Tore.

Der Mondbus

1. Auf dem Weg zum Mondbus könnten Sie auf eine von Sadik gestellte Falle treffen. Weisen Sie auch mögliche Begleitpersonen auf die Apparatur hin – oder eben nicht.
2. Wenn Hündin Meggie fröhlich-vergnügt auf Sie zurennt, müssen Sie ihr aus möglichst großer Entfernung einen Hundeknochen zuwerfen (einfach anklicken), sonst nehmen Sie bei der Explosion ebenfalls Schaden.
3. Wenn Sie sich als Haujob-Freund profilieren wollen, sammeln Sie die unscheinbare Energiequelle vom Boden auf: Sie liegt noch vor der Erdspalte auf der linken Seite zwischen den Maschen eines Gitters.
4. Wenn Clovis Sie auffordert, ihm etwas zu geben, spielt er auf die gesammelten DNA-Informationen an. Reden Sie einfach weiter.
5. Sogar in den letzten Sekunden können Sie sich noch auf die Prinzipien Ihres Berufes besinnen. Dann sind Sie zwar ein echtes digitales Charakterschwein – aber anthropologische Gedanken sind halt nicht jedermanns Sache...

Daniel Kreiss ■

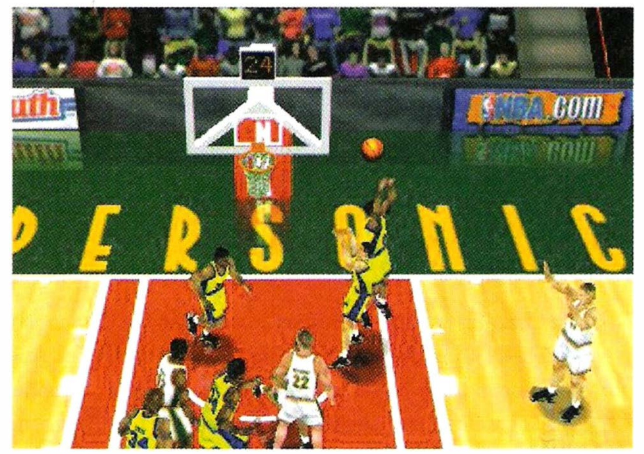


Der Showdown im Untergrund ist eine der wichtigsten Schlüsselstellen: Erschießen Sie Guzza oder nicht?

Allgemeine Tips

NBA Live 98

Alle Jahre wieder übertrifft sich EA Sports mit NBA Live aufs Neue – da macht die aktuelle Version keine Ausnahme. Unsere Sportspielprofis lassen Sie über die Schulter gucken und versorgen Sie mit nützlichen Tips & Tricks rund um die Basketball-Simulation Nummer 1!



Wenn Sie – wie in diesem Beispiel – in solch einer Entfernung zum Korb völlig frei stehen, sollten Sie auf jeden Fall werfen. Falls Sie die Wurfunterstützung eingeschaltet haben, ist dies beinahe immer ein Korb.

Der Einstieg

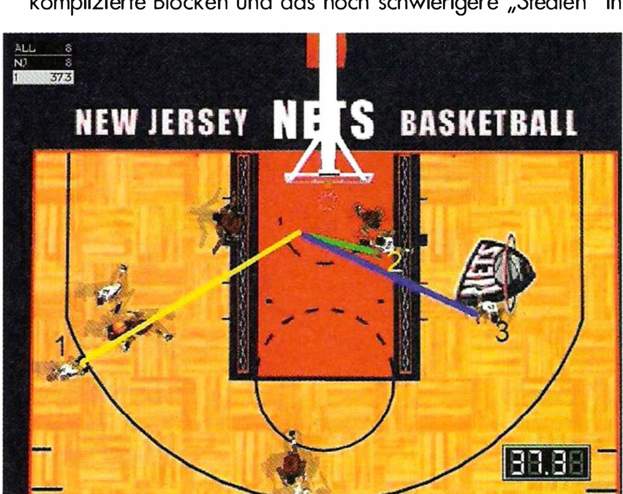
1. Einsteiger sollten zum Üben eine der stärkeren Mannschaften für ein Freundschaftsspiel wählen. Die Chicago Bulls oder die Phoenix Suns sind eine gute Wahl.
2. Lassen Sie zu Beginn die Taktiken vom Computer auswählen, damit Sie sich ganz aufs Spiel konzentrieren können.
3. Stellen Sie die Option „Spielzug anzeigen" auf „ein", damit Sie stets wissen, welchen Spielzug der Computer wann auswählt. Das wird Ihnen helfen, sich mit dem Spiel und seinen Taktiken vertraut zu machen.
4. Stellen Sie beim Werfen die Computerunterstützung ein, damit die Stärken Ihrer wurfgewaltigen Spieler voll ausgespielt werden können.
5. Lassen Sie den Computer die Verteidigungs-Rebound-Option übernehmen (auf „Automatisch umschalten" stellen).

Aufstellungen und Vorbereitungen

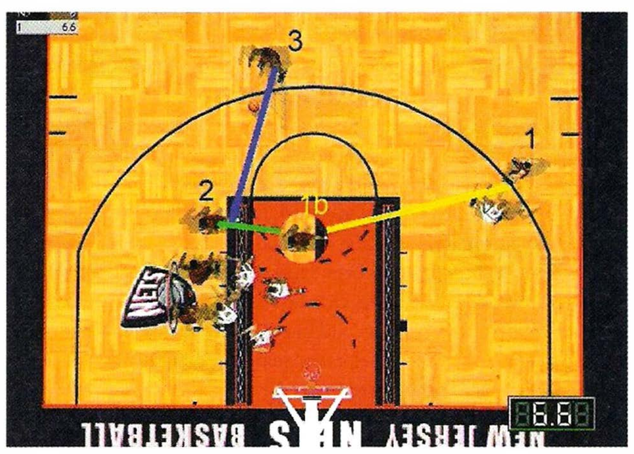
1. Spielen Sie gegen körperlich starke Mannschaften, setzen Sie ebenfalls auf große, schwere Spieler. Unter dem Korb sollten große und starke Rebounder wie Rodman arbeiten.
2. Im Angriff sind einige kleine, flinke Distanzschützen auch gegen körperlich starke Spieler sinnvoll. Verzichten Sie dann aber auf komplizierte Kombinationen.
3. Bevor Sie sich an eine komplette Saison wagen, sollten Sie das komplizierte Blocken und das noch schwierigere „Stealen" in einem oder mehreren Freundschaftsspielen gegen extrem schwache Gegner üben. Bei NBA Live 98 haben Sie nur mit einer effektiven Verteidigung eine Chance. Zur Not stellen Sie sich ein sehr schwaches Team aus den schlechtesten NBA-Spielern zusammen.
4. Im Spiel sollten Anfänger die Wurfsteuerung auf CPU stellen. Im Benutzer-Modus sind Sie für einen Fehlwurf selbst verantwortlich, da dann Winkel und Abwurfpunkt (also der Zeitpunkt, in dem Sie die Taste loslassen) berechnet werden. Im CPU-Modus kalkuliert der Computer für jeden Spieler abhängig von seinen Attributen die Erfolgschancen.

Offense/Defense:

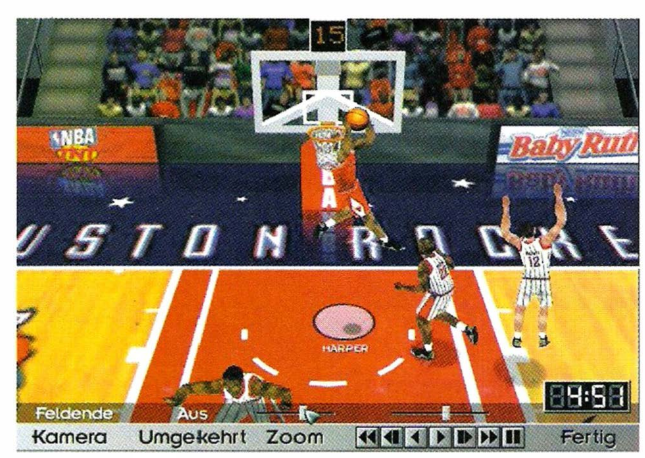
1. In der NBA ist es wie bei den meisten Mannschafts-Sportarten: Ohne eine starke Defensivabteilung ist kein Blumentopf zu gewinnen. Was nützt es, wenn Jordan & Co. in Ihrem Team Punkt um Punkt holen, gleichzeitig jedoch Steals Mangelware sind?



Ein schöner Inside Triangle: Spieler 1 paßt in die Mitte, wo Spieler 2 hinsprintet. Dieser kann nun einen Dunk probieren oder wieder zur 3 herausspielen, der dann wiederum freie Bahn hat.



Ein Beispiel dafür, wie erfolgreich Dribblings sein können. Spieler 1 dribbelt zur Position 1b. Dort spielt er zu Spieler 2. Dieser hat nun gleich mehrere Optionen: Spielt er raus zur 3, ist ein Dreier spielbar. Zudem kann er es auf eigene Faust versuchen: Die Distanz für einen Korb ist günstig.



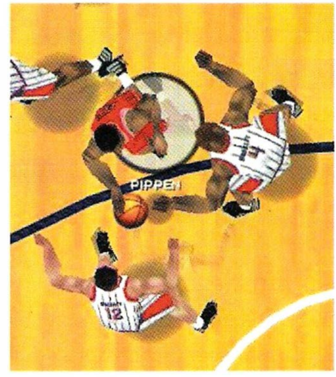
Harper beim Dunk: Die meisten Spieler haben bestimmte Special Moves, die sie beim Dunking aus der Trickkiste holen.

Um Ihr Team zum Sieg zu „pushen", benötigen Sie Unmengen von Steals, Fastbreaks, Rebounds und Blocks. Um in der Abwehr Rebounds zu holen, müssen Sie die Option „Verteidigungs-Rebounds" auf „Automatisch umschalten Ein" stellen. Stellen Sie sie auf „Aus", spielt sich Ihre Rebound-Tätigkeit in der Angriffszone ab.

2. Wenn Sie die Ermüdung der Spieler ausgeschaltet haben, sollten Sie unbedingt immer „Full-Court-Press" wählen, um dem Gegner keinerlei Raum zu lassen. Spielen Sie mit der Ermüdung, können Sie – eine starke Bank vorausgesetzt – ebenfalls Full-Court-Press spielen. Es ist sinnvoll, die Computerspieler niemals unbewacht zu lassen, da oftmals der PC seine Wurfstatistiken „frisiert" und ungewöhnlich häufig auch aus „unmöglichen" Positionen trifft, wenn er Platz hat.
3. In Sachen Offensive gibt es einen simplen Tip: Spielen Sie möglichst einfach! Verschnörkelte Winkelspielzüge über zwölf Stationen sehen zwar spektakulär aus, doch der Prozentsatz der gelungenen Angriffe ist derart niedrig, daß Sie die Finger davon lassen sollten. Zögern Sie nicht, einen einfachen Ball zum in Position stehenden Center zu spielen, damit er einen Dunk anbringt. Faustregel: Niemals mehr als vier Stationen! Gerade im Superstar-Modus werden Sie jedoch merken, daß es höllisch schwer ist, einen freistehenden Spieler zu finden. Machen Sie Ihre Hausaufgaben und erlernen Sie die Strategien, damit Sie die Laufwege Ihrer Spieler kennen. Spielen Sie nahezu ausschließlich sichere Pässe. Ein Paß in einen Pulk von drei Spielern wird sicher vom Gegner abgefangen. Pivots und Crossover sehen zwar klasse aus, lassen sich aber nur mit viel Platz ausführen – Platz, den es im Superstar-Modus meistens nicht gibt.

Einstellungen für Einsteiger und Profis:

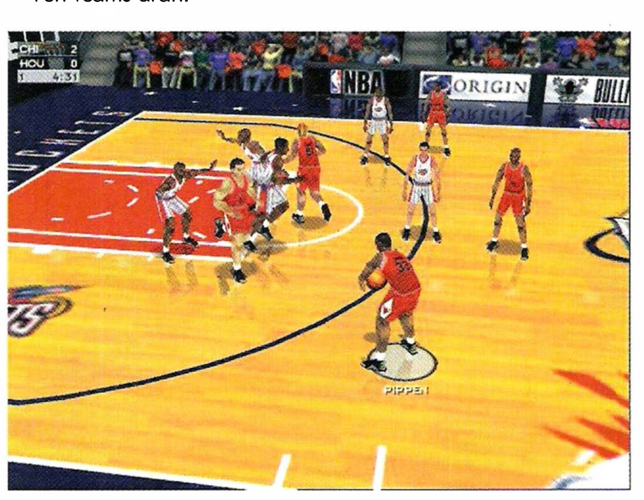
Sie denken, NBA 98 wäre nur was für Simulationsfreaks? Weit gefehlt: Aktivieren Sie die Arcade-Funktion, und schon kommen auch Konsolenfans auf ihre Kosten. Die Einstellung eignet sich vorzüglich für ein kleines Spielchen zwischendurch. Ihre Spieler können ungehindert Foul spielen, alle Regeln, die das Halten des Balles zeitlich einschränken, sind ausgeschaltet, und auch hinter dem Korb kann hockeymäßig gedribbelt werden, da die Auslinien nicht mehr als solche gelten. Echtes NBA-Feeling kommt allerdings nur auf, wenn Sie die Einstellungen auf „Simulation" stellen. Alle Zeitbeschränkungen (Shotclock, 3 Sekunden in der Box etc.) sind eingeschaltet, die Auslinie beendet Ihre Angriffsbemühungen jäh, und der Schiri ist in Sachen Foulspiel gnadenlos. Ist Ihnen das des Guten zuviel, können Sie manuell die nicht erwünschten Optionen abschalten (Einstellung „Eigen"). So können Sie ohne Aus, aber mit Fouls usw. spielen.



Mit einer geschickten Rückwärtsdrehung können Sie aus einer solchen Position wieder herauskommen. Drücken Sie den Knopf für „Crossover", dann schnell „Pivot".

Das Draften im General Manager-Modus

1. Im GM-Modus können Sie eine komplette NBA-Saison, aber auch ein kleines Turnier mit den Teams Ihrer Wahl spielen. Hier dürfen auch Custom-Teams eingesetzt werden. Neu: Im GM-Modus darf „gedraftet" werden, d. h. vor dem Ligastart suchen sich alle Mannschaften ihre Spieler aus dem gesamten Pool aus. Jeweils ein Spieler darf gewählt werden, dann sind die anderen Teams dran.



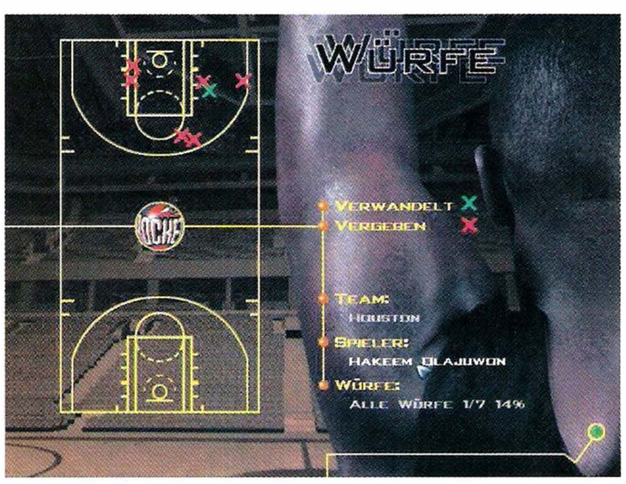
Dennis Rodman (Nummer 91) stiehlt sich davon, um nach Erhalt des Balls einen Rückpaß zu spielen. Achten Sie stets auf die Laufwege Ihrer Mitspieler!

Der richtige Dreh

1. Auch in Sachen Steuerung schlägt EA Sports nun so richtig zu. Reichte im vergangenen Jahr noch ein Vier-Button-Gamepad, so ist diesmal damit nur noch wenig anzufangen. Sie können natürlich mit vier Buttons spielen, doch Zugriff auf alle Funktionen erhalten Sie nur, wenn Sie a) die restlichen Funktionen auf die Tastatur legen oder b) zu einem Gamepad greifen, das mindestens acht Knöpfe zur Verfügung stellt.
2. Die ideale Lösung ist ein Gamepad wie der SideWinder von Microsoft oder das Gravis Gamepad Pro. Beide können maximal zehn Buttons belegen und bieten somit höchsten Komfort. Noch ein Tip für den Spieler, der sein Vier-Button-Pad weiterbenutzen will: Wenn Sie sowieso mit einem starken Team mit schnellen Spielern agieren, können Sie den Turbo getrost außen vor lassen, somit haben Sie eine Taste für einen Specialmove wie Pivot oder Crossover übrig. Wir empfehlen, auf die vier Tasten folgende Moves zu legen: **a)** Wurf **b)** Paß/Wechsel **c)** Crossover **d)** Steal.



Werden Sie wie in diesem Fall nicht angegriffen, warten Sie einfach eine Sekunde, bevor Sie einen Paß oder Wurf anbringen. Überhastetes Passen bringt auf jeden Fall einen Ballverlust.



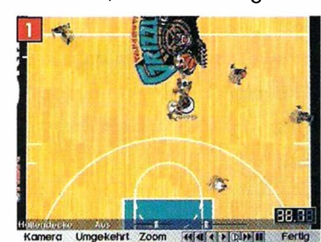
Behalten Sie immer die Wurfstatistik im Auge – sie verrät so einiges, woran es Ihrem Team krankt. Hier sollten Sie einmal an einen Austausch von Hakeem denken. Seine Wurfquote ist einfach miserabel.

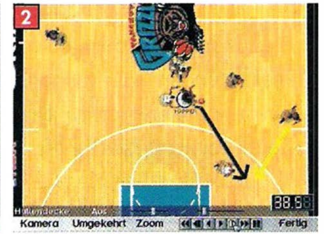
2. Ein guter Draft ist die halbe Meisterschaft, deshalb überlegen Sie gut, wen Sie in Ihr Team beordern. Setzen Sie sich in der Draftreihenfolge an Nummer 1, um wenigstens die erste Wahl zu haben. Als Nummer 1 ist Jordan – aber auch Olajuwon – eine gute Wahl. Klicken Sie auf die Ratingzahl, um die Spieler in der Reihenfolge ihrer Spielstärke statt in der alphabetischen Reihenfolge angezeigt zu bekommen. Nach der ersten Draftrunde dürften alle 90er-Spieler vergeben sein, so daß Sie sich auf die „zweite Garde" wie Williams mit einem Rating von 76 stürzen. Ein typisches (und auch starkes) Team nach einem Drafting einer Saison mit allen NBA-Teams könnte wie folgt aussehen: B. Williams (Center), Vaught (PF) Russell (SF), Player alias Jordan (SF), Nash (PG), B. Grant, M. Williams, M. P. Grant, Maloney, Wilkins, Mitchell.
3. Um den Schwierigkeitsgrad noch weiter zu erhöhen, erstellen absolute NBA-Cracks sehr kleine Ligen mit 8 bis 10 Mannschaften. Durch die kleine Anzahl der Teams werden nur die Topstars „gedraftet", die Gegner sind also bärenstark besetzt. Achten Sie darauf, daß in jeder Conference eine Mannschaft stehen muß!
4. Wenn der Computer Ihnen alle starken Center (oder jede andere Position) „weggeschnappt" hat, nehmen Sie einfach den stärksten Power Forward oder Fast Forward etc. In NBA 98 macht es keinen Unterschied, auf welcher Position ein Spieler steht. Michael Jordan beispielsweise macht als Center eine ähnlich gute Figur wie auf seiner Stammposition (Shooting Guard).

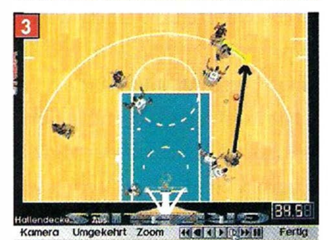
Das optimale Team

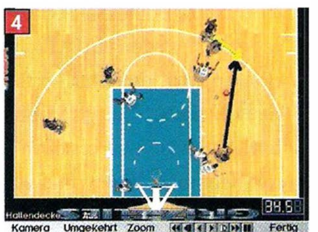
Ein optimales NBA 98-Team gibt es nicht, da einfach zu viele „perfekte" Spieler vorhanden sind, doch einige NBA-Cracks gehören in jede spielstarke Mannschaft.

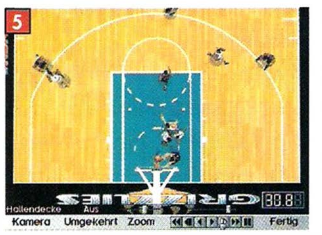
1. Der beste Shooting Guard, der Spielmacher eines jeden NBA-Teams, ist sicherlich Michael Jordan. Da seine Lizenz zu teuer war, taucht Jordan als Roster Player bei den Chicago Bulls auf.
2. Auf der Centerposition sollten Sie sich entweder für Hakeem Olajuwon oder Shaq O'Neil entscheiden. O'Neil ist eine Null in Sachen Freiwürfe, dafür sind seine Dunks stärker.
3. Auf dem Flügel (Small Forward) gibt es nur einen Mann für Ihr Team: Dreipunktemonster Scottie Pippen ist die Nummer eins vor Grant Hill.
4. Als Point Guard (ein weiterer Spielmacher, zuständig für den Ballvortrag und Paßspiel) sollten Sie auf jeden Fall auf John Stockton setzen. Er ist zwar klein, dafür wendig und ein fantastischer Dreipunktewerfer mit einem Auge für den freien Mann.
5. Der fünfte Mann des idealen Teams ist der Power Forward. Als Flügelspieler mit Drang zum Korb können Sie Shawn Kemp oder Dennis Rodman aufstellen. Beide sind ähnlich stark, mit Rodman bekommen Sie aber nicht nur den sicherlich besten Rebounder der Liga, sondern auch noch mit jedem Spiel eine neue Haarfarbe (kein Scherz!).
6. Um Ihre Mannschaft gänzlich unschlagbar zu machen, reichen drei bis vier „Ersatzspieler". Wir empfehlen Brendon Terrel, Point Guard und beinahe unfehlbarer Freiwerfer. Wechseln Sie ihn ein, wenn der Gegner sein Foullimit überschritten hat.



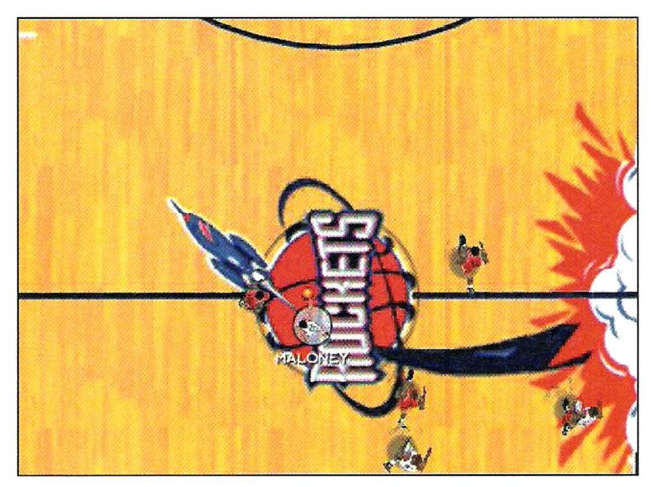


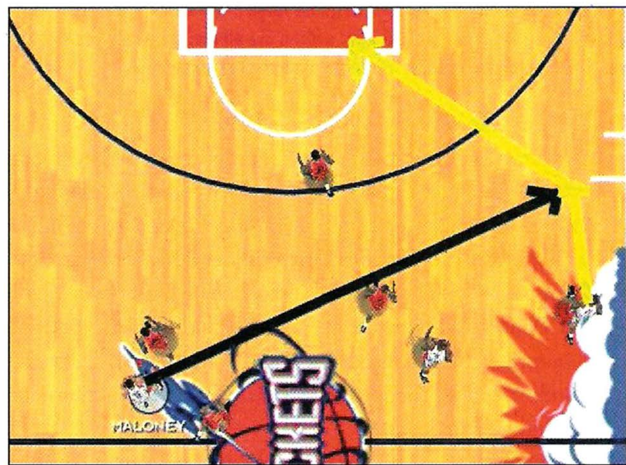






Ein schönes Beispiel, wie man sich aus der Umklammerung einer Doppeldeckung befreit und einen Korb macht. In Bild 1 sieht man, wie Harper gleich drei gegnerische Spieler um sich hat. Durch eine elegante Drehung befreit er sich aus dem gegnerischen Dreick und spielt auf den Flügel (Bild 2). Der Spieler, der dort den Ball gefangen hat, spielt direkt wieder in den Lauf von Harper (Bild 3). Ein Doppelpaß also! Longley kommt (Bild 4) von links außen quer durch den Kreis gelaufen und nimmt am Birnenrand rechts den Ball an. Nun hat er freie Bahn auf den Korb und schließt mit einem Dunk ab.



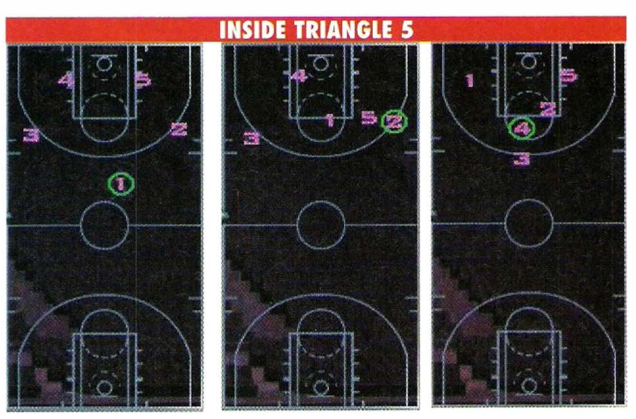


Maloney hat sich den Ball geangelt (Bild 1) und fährt nun ein Fastbreak. Er weicht auf die linke Seite aus, um seinen Mitspielern das schnelle Nachrücken zu ermöglichen. Der Paß nach rechts verschafft dem Mitspieler den nötigen Raum, um direkt zum Korb zu gelangen.

7. Des weiteren benötigen Sie einen zweiten Center. Mutombo ist hier Ihr Mann. Last but not least könnten Sie für Aufholjagden einen weiteren starken Dreipunkte-Mann einsetzen. Hier ist Small Forward Rice Ihr Mr. Perfect!

Secret Teams und „dirty" Tricks

1. Wie immer baute EA Sports auch bei NBA Live 98 einige Secret Teams ein, in denen die Programmierer und Mitarbeiter von EA dunken, was das Zeug hält. Aktiviert werden diese folgendermaßen: Gehen Sie ins Menü „Aufstellung" und klicken Sie dann auf „Eigenes Team erstellen". Nun geben Sie einen der folgenden Teamnamen ein, und schon haben Sie die Mannschaft unter Kontrolle: EA Europals, Hitmen AllSorts, Hitmen Coders, Hitmen Earplugs, Hitmen Idlers, Hitmen Pixels, QA Campers, QA Dbuggers, QA Testtubes, TNT Blasters.
2. Wenn Sie hoffnungslos zurückliegen, gibt es einen kleinen, schmutzigen Trick: Wechseln Sie ins Pausen-Menü und drücken Sie so lange auf die Auszeiten des Gegners, bis diese „verbraucht" sind. Für jeden anschließenden Versuch, eine Auszeit zu nehmen, bekommt das gegnerische Team eine Strafe aufgebrummt – und Sie damit einen Freiwurf. Dies läßt sich beliebig oft wiederholen. Wenn Sie von Beginn an wissen, daß Sie voraussichtlich des öfteren in Rückstand geraten werden, schalten Sie die Computerhilfe bei Rückständen im Options-Menü ein.



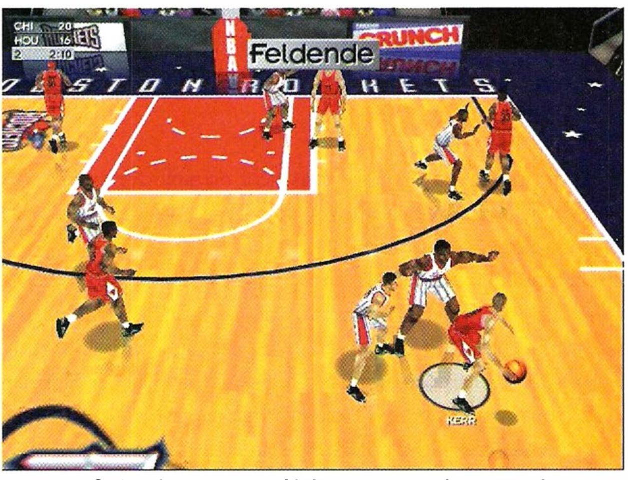
Durch die vielen Positionswechsel wird der Gegner verwirrt. 1 spielt raus zur 2, und der anschließend zu Spieler Nummer 4, die in Richtung Dreierlinie sprintet. Von dort kann er entweder auf den Korb werfen oder noch einmal zurückgeben (Spieler Nummer 3).

3. Einen spielerischen Trick für Rückstände gibt es natürlich auch: Stehen Ihnen Freiwürfe zu, setzen Sie auf volles Risiko und werfen den zweiten weit neben den Korb, damit einer Ihrer Spieler den „Nachschuß" verwandeln kann. Somit würden Sie statt zwei drei Punkte bekommen. Für solche Situationen sollten Sie wahre Reboundriesen auf das Feld schicken.
4. **Tip:** Blinkt der Kreis eines Ihrer Spieler, heißt das, daß seine Eigenschaften im Augenblick Höchstwerte aufweisen.

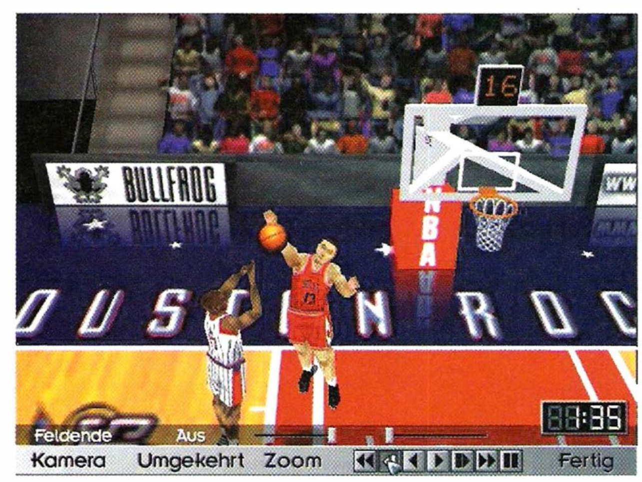
Spielzüge und Tastenkombinationen

Die vielversprechendsten Special Moves

1. Standard ist der Crossover (Dribbling von einer Hand zur anderen) und der Pivot (Drehdribbling). In unmittelbarer Deckung von einem gegnerischen Spieler sollten Sie vorsichtig mit derartigen Manövern sein – ein Ballverlust wäre vorprogrammiert.
2. Wollen Sie Ihrem Gegner den Rücken zudrehen, halten Sie die Pivot-Taste gedrückt.
3. Einen Alley-oop-Paß können Sie sowohl automatisch als auch manuell ausführen. Der automatische Paß funktioniert, wenn Sie einem unbedrohten Spieler den Ball zuwerfen, während der manuelle Paß mit der Taste für „Direktwurf" und anschließend „Pass" gespielt wird.
4. Einen halbhohen Paß können Sie werfen, wenn Sie die Pass-Taste drücken, bevor Sie „Werfen" loslassen. Einen



Ein Querpaß über das gesamte Feld (hier Kerr zu Rodman) ist schwierig und meist nicht von Erfolg gekrönt. Kommt der Ball aber an, ist mit einem Alley-oop zu rechnen.



Der klassische Block ist eine Kombination aus Vorahnung und Gamepad-Präzision. Drücken Sie stets einen Moment „zu früh", sonst ist es schon wieder zu spät.

„Fadeaway" werfen Sie, indem Sie den Joystick vom Korb wegbewegen und dann auf „Werfen" drücken.

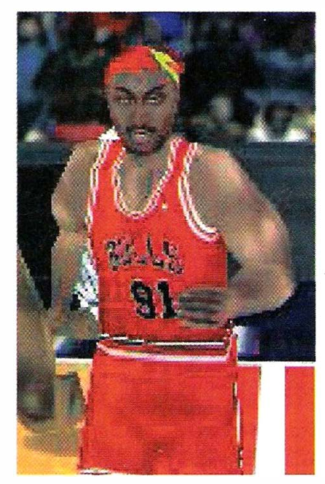
5. Einen Hakenwurf schaffen Sie, wenn Sie sich 90 Grad vom Korb wegbewegen, bevor Sie werfen.

Weitere Tastenkombinationen

1. **Täuschungsmanöver:** Tippen Sie zweimal schnell auf „Crossover".
2. **Aggressiver Steal:** Drücken Sie „Turbo" und gleichzeitig „Steal". Ihr Spieler wird sehr aggressiv an den Gegner herangehen. Hier ist Präzision jedoch äußerst wichtig, ansonsten gibt es ein Foul oder Sie laufen ins Leere.
3. **Dunking:** Laufen Sie auf den Spielfeldrand zu und drücken Sie „Pivot" und „Dunk". Ihr Spieler wird versuchen zu dunken – egal, wo er ist. Kann er jedoch von dort nicht „dunken", wird er einen Lay-Up ausprobieren. Es gibt verschiedene Dunking-Arten. Jordan, Pippen, Hill, Hardaway, Jones und Bryan beispielsweise machen meist einen 360°-Slam, während Finley und Mercer einen Reverse Dunk ausprobieren. Walker und Horry tendieren beispielsweise zum Tomahawk Dunk.
4. **Granny Shot:** Halten Sie die Turbotaste gedrückt, wenn Sie einen Freiwurf machen. Achtung: Diese Tastenkombi wird Ihnen keinen Punkt bringen, gesehen haben sollten Sie den jämmerlichen Wurfversuch aber auf jeden Fall.
5. **Über den Rücken dribbeln:** Halten Sie „Drive" und drücken dann „Crossover".
6. **Durch die Beine dribbeln:** Drücken Sie „Crossover", dann „Pivot".

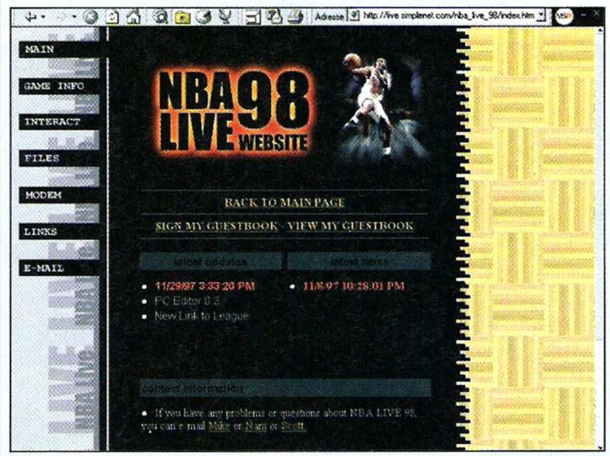
Strategie und Taktik

1. Wenn man ins Strategie-Menü von NBA 98 schaut, springt das Trainerherz vor Freude im Dreieck. Es gibt derart viele Möglichkeiten, sein Team über das Feld zu hetzen, daß man leicht die Orientierung verlieren kann. Für alle Taktikmöglichkeiten haben Sie die Option „Automatisch", d. h. der PC wählt die verschiedenen Angriffs- und Verteidigungsspielzüge selbst aus. Für die meisten Spielsituationen reicht die Computerunterstützung völlig aus, und der PC wählt auch meist erfolgreiche Spielzüge. Anfänger sollten sowieso erst einmal den PC machen lassen. Haben Sie einige Spiele gespielt, werden Sie selbst die Kontrolle über die Taktik Ihres Teams übernehmen wollen. Legen Sie – je nach Spielvorliebe – die verschiedenen Angriffsarten auf die Hotkeys, damit Sie jederzeit während des Spiels darauf Zugriff haben.
2. Für den Angriff empfiehlt es sich auf jeden Fall, eine der „Box"-Varianten zu nehmen (Variante 3 eignet sich hervorragend für 3-Punkte-Würfe, Taktik Nr. 5 dient dem schnellen Spiel unter dem Korb, während in den anderen Taktiken versucht wird, Ihre Spieler in möglichst idealer Position unter dem Korb freizuspielen).
3. Die automatische Verteilung der verschiedenen Strategien (bei Box sind es beispielsweise sechs verschiedene Spielzüge) sollte der Computer übernehmen, da er aus allen Varianten wählt, Sie aber immer nur eine auswählen können (Beispiel: Box 2, Inside Triangle 5 usw).
4. Um die Laufwege der Spieler zu erlernen, sollten Sie ein starkes Team gegen ein sehr schwaches spielen lassen (ohne einzugreifen) und aus der Vogelperspektive dem Treiben der Offense zusehen. So wissen Sie später besser, wie die Spieler laufen.


Nicht immer der ideale Mannschaftsspieler, aber immer ein Farbtupfer: Dennis Rodman hat in jedem Spiel eine andere Haarfarbe.

NBA Live 98 Online

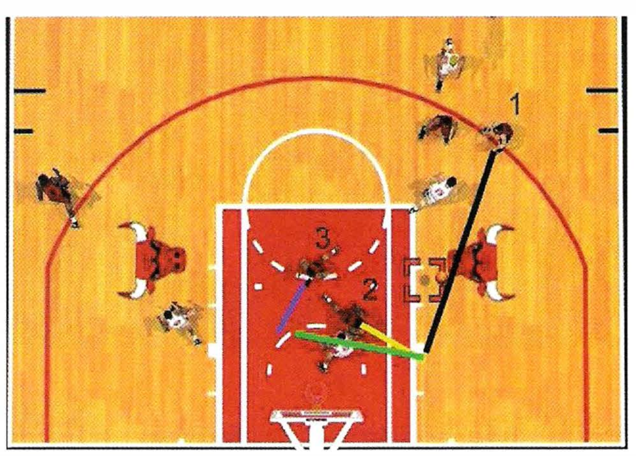
Im Internet gibt es mittlerweile eine Vielzahl interessanter Seiten und ganze Ligen, in denen NBA 98 gespielt wird. Unter `http://www.tassoft.com/nbalive/` finden Sie Patches, die Jordan ins Spiel integrieren, aber auch eine Microsoft Access-Datenbank, mit der Sie alle Daten aus dem Spiel verändern können. Hier gibt es ebenfalls Links auf alle anderen wichtigen Seiten, zudem finden Sie Tips, Tricks und Replays. Unter `http://www.xpansions.com/forums/nbalive/` können Sie ein „schwarzes" Brett zum Thema NBA 98 besuchen. Hier stellen Spieler Fragen und lassen sie von anderen Spielern beantworten. So manchen nützlichen Techniktip finden Sie hier ebenfalls.



Mit der Access-Datenbank können Sie alle Daten aus NBA Live 98 leicht verändern und sich eigene Teams „bauen".

DIE BESTEN BOX-SPIELZÜGE

Die dritte Variante des Boxspiels eignet sich vorzüglich für 3-Punkte-Würfe. Spieler 1 geht nach rechts raus (Bild 1) und spielt Spieler 2 an (Bild 2), der sich vom Korb wegbewegt. Spieler 5 und 4 halten den Gegner vom Korb weg - der Weg für einen Dreier ist frei.



Ein perfekter Box-Spielzug nach einem Fastbreak: Spieler 1 paßt zum herauslaufenden Spieler 2, der sofort zum Spieler 3 weitergibt, der ohne Gegenspieler einen Dunking anbringen kann. Die Halle bebt!

5. Eine ebenfalls oft erfolgreiche Angriffsvariante ist „Inside Triangle". Hier gehen drei Spieler in die „Birne". Variante Nr. 4 ist eine gute 3-Punkte-Taktik.
6. Wählen Sie den Spielzug Motion bei Fastbreaks, um schnell spielen zu können.
7. Um dem Gegner das Spiel so schwer wie möglich zu machen, wählen Sie aus dem Verteidigungsmenü zwischen den verschiedenen Taktiken aus. „Full Court Press" ist eine aggressive Manndeckung, die dem Gegner wenig Raum läßt, aber auch Ihre Spieler konditionell stark beansprucht. Wählen Sie diese Variante zum Spielende hin (wenn es knapp steht) bzw. wenn Sie einen hohen Vorsprung herausspielen wollen. Über die gesamte Spielzeit ist Full Court Press nicht zu empfehlen. Der Spieler, der von Ihnen gesteuert wird, muß zudem penibel die Aufgabenstellung erfüllen. Springen Sie also nicht beim ballführenden Gegner herum, wenn es nicht Ihr Mann ist. Der steht dann nämlich frei! Full Court Press beginnt schon in der gegnerischen Hälfte und erzeugt deshalb im besten Fall viele Fastbreaks. Half Court und Quarter Court Press beginnen erst in der eigenen Hälfte und sparen deshalb enorm Kraft.
8. Bemerken Sie nach wenigen Spielminuten, daß einer Ihrer Gegner für alle entscheidenden Spielzüge verantwortlich ist, versuchen Sie ihn in Doppeldeckung zu nehmen. Doch Achtung: Spieler wie Jordan bei den Bulls sind zwar in Doppeldeckung gut aufgehoben, doch durch die Stärke des restlichen Teams schauen Sie trotzdem in die Röhre; durch die Doppeldeckung haben Sie sogar noch einen Nachteil! Schlüsselspieler sollten aber auf jeden Fall von körperlich gleichstarken oder überlegenen Spielern gedeckt werden.
9. Wenn Sie einen Spieler loswerden möchten, der einen Ihrer Schützlinge deckt, hetzen Sie ihm einfach eine Doppeldeckung auf den Hals.

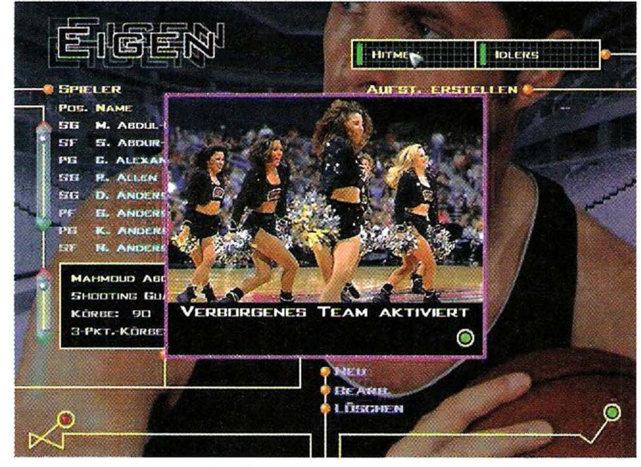
Die Schwierigkeitsgrade:

1. Es gibt vier Schwierigkeitsgrade, wobei der erste Grad (Rookie) nur von absoluten NBA-Laien eingesetzt werden sollte. Im „Starter"-Modus ist ebenfalls nahezu jedes Team mit jeder gewählten Mannschaft zu schlagen. So richtig zur Sache geht es im All-Star-Modus. Haben Sie hier ein Team wie die Bulls mehrmals in Folge besiegt oder gar die Meisterschaft gewonnen, geht es in den letzten Schwierigkeitsgrad.
2. Die härteste Nuß gilt es im Superstarmodus zu knacken. Um dort zu bestehen, müssen Sie unbedingt die „Crash boards" einschalten, die Defence auf „Full Court press" und den Druck auf „medium" oder „high" stellen. Achten Sie jedoch darauf, nicht zu viele Fouls zu spielen.
3. Mit dieser Einstellung bekommen Sie mehr „Steals", „Rebounds", und „Fast-breaks".
4. Es ist wichtig, das richtige Team für diese Einstellungen zu haben. „Full Court press" beansprucht Ihre Spieler sehr stark, Sie sollten also eine starke Bank haben.

Thorsten Seiffert ■



Die beste Wahl beim Drei-Punkte-Wettbewerb: John Stockton.



Die verborgenen Teams aktivieren Sie im Aufstellungsmenü!

Lands of Lore 2

Die Komplettlösung in PC Games 01/98 basierte auf der Beta-Version des Mega-Rollenspiels. Gegenüber der endgültigen Fassung ergaben sich noch einige Detail-Änderungen:

1. Der Skelettschlüssel. Er befindet sich gleich auf der rechten Seite des Museumseingangs (ist kaum zu verfehlen). Man sieht ihn beim Betreten des Drarakelmuseums in Augenhöhe auf der rechten Wandseite. Mit diesem Schlüssel kann man interessante Informationen zu den Schauobjekten erfragen (in die passenden Löcher stecken). Das wichtigste: Man kann mit ihm in der Drarakelstadt die ansonsten geschlossenen Räume betreten.
2. Die Pagode im Eissee kann man zwar nicht betreten. Dafür kann man an die Eiswaffe gelangen, indem man per Eisscholle ganz nahe an die Pagode heranschwimmt und dann danach greift.
3. Wenn Sie Keneth vor der Zitadelle anklicken, finden Sie einen Schlüsselanhänger mit einem Bild von seiner Freundin. Diesen wirft man nun einfach gegen eine Wand. Sobald dieser zersprungen ist, kann man ihn fähigkeitsfördernd seiner Ausrüstung als magischen Gegenstand hinzufügen.
4. Nachdem man beim Drarakel war, bekommt man von einem Skelett ein Langschwert, ein Kettenhemd und zwei Heldensteine. Wenn man auf der rechten Wandseite auf den Vorhang klickt, geht dieser zur Seite. Nun muß man rechts neben den zusammengefalteten Vorhang klicken – et voilà: Ein Gang wird sichtbar. Wenn man den Gang entlanggeht, kommt man in ein Museum, in dem man neben verschiedenen Waffen auch einen neuen Zauberspruch ergattern kann.
5. Die Drakoidenruinen: Die Glaskugel finden Sie hier nicht mehr. Besorgen Sie sich diese vorher auf dem Friedhof (Gruft öffnen, Treppe runter!).
6. Der Friedhof der Drakoiden: Hier müssen Sie sich beim Betreten des Gebäudes schnell umdrehen und auf das Faß klicken. Erst dann rollt es los.
7. Der Hulinentempel: Die Leiche entdecken Sie jetzt direkt im ersten Raum, und sie muß in den zweiten zum Steinpodest geschleppt werden (dort liegenlassen). In die linke Schale geben Sie jetzt das Aloe, rechts die grüne Farbe hinein, und schon fährt das Podest hoch. Die Leiche darauf, es blitzt, und der Kadaver erscheint auf dem Rost, der in unserer Lösung angegeben ist.

Verbindlichsten Dank an Michael Wendel und Markus Ludwig für diese Informationen!

Constructor

Wenn Sie gerade knapp bei Kasse sind, benötigen Sie lediglich folgende „Zutaten": Etwas Startkapital, ein Arbeitsteam und einige Ressourcen. Bauen Sie z. B. eine Sozialwohnung und verkaufen Sie sie gleich wieder. Sie investieren nur $ 9.200 und ein paar Ressourcen, aber bekommen $ 11.500 wieder. Je besser die gebauten Häuser sind, um so höher fallen auch die Gewinne aus. So fällt der Gewinn bei einem Südstaatenhaus mit $ 7.000 gleich ein ganzes Stück höher aus.

Sven Hecht

Tomb Raider 2

So funktionieren Kopfsprünge ins Wasser bzw. Hechtsprünge an Land: Drücken Sie die AltGr-Taste, die Nach-Oben-Taste und die Shift-Taste gleichzeitig. Das sieht nicht nur toll aus, sondern Lara kommt so auch viel schneller in die Tiefe. Dieser Trick funktioniert aber nur, wenn Lara keine Waffe gezogen hat.

Dominik Kaspar

2.255 große Medipacks gefällig? Ändern Sie Offset 8A in einem beliebigen Savegame in FF ab. Das Offset für die kleinen Medipacks liegt bei 89.

Sebastian Sengers

Um sämtliche Waffen zu erhalten, muß die folgende Bewegungskombination ausgeführt werden:

1. Fackel anzünden
2. Schritt nach vorne (Shift)
3. Schritt nach hinten (Shift)
4. 3 x um 360° drehen (beliebige Richtung)
5. Sprung nach hinten

Den nächsten Level erreichen Sie durch folgende Schrittfolge:

1. Fackel anzünden
2. Schritt nach vorne (Shift)
3. Schritt nach hinten (Shift)
4. 3 x um 360° drehen (beliebige Richtung)
5. Sprung nach vorne

Wolfgang Heydlauff

NHL 98

Die folgenden Cheats muß man während des Spieles eingeben:

HOMEGOAL .... Tor für die Heimmannschaft
AWAYGOAL .... Tor für die Auswärtsmannschaft
NHLKIDS .... Kleine Spieler
PENALTY .... Strafzeit
INJURY .... Verletzung
ZAMBO .... Fahrer des Polierfahrzeugs dreht durch
VICTORY .... Feuerwerk
CHECK .... Bodycheck beim Kontakt mit dem Gegner
GRAB .... Wie oben, aber mit Stockhaken
EAEAO .... EA Blades Team
STANLEY .... Abschlußmovie

Achtung: Eventuell sind die **Y**- und die **Z**-Taste vertauscht.

Sandro Scalvinoni

Monkey Island 3

Betätigt man bei den lästigen Seekämpfen gegen die Piraten im 3. Kapitel die Tastenkombination Shift+V und dann X, überspringt man dieses und macht im 4. Kapitel weiter.

Alexander Blumenstein

Wer den Abspann sehen will, sollte die Tastenkombination **Shift+W** ausprobieren.

Matthias Lermer

Age of Empires

1. Falls Sie bei der Elefantenjagd zu viele Einheiten verlieren, bauen Sie mit der Shift-Taste eine Mauer um das entsprechende Tier. Allerdings lassen Sie den Bauarbeiter nicht mit der Arbeit beginnen. Jetzt kann sich der Elefant nicht bewegen und kann gefahrlos erlegt werden.
2. Die gleichen Mauern kann man auch zur Gegnerabwehr verwenden. Denn die Gegner erkennen diese Mauer nicht als Ziel und greifen sie nicht an.

Karim Ayoub

1. Wenn Sie mit Ihren Priestern eine Armee aus bekehrten Einheiten des Gegners schaffen wollen, ohne Unmengen von Priestern zu verbrauchen, dann bekehren Sie die Einheiten mit zwei Geistlichen gleichzeitig. Dadurch können sich die „Opfer" nicht bewegen oder kommen nur sehr langsam auf Ihre bekehrenden Priester zu.
2. Wenn Ihnen zu wenige Rohstoffe zur Verfügung stehen, erschaffen Sie zwei Priester und wenden Sie häufig Tip 1 an. Auf der Schwierigkeitsstufe „Sehr leicht" gibt es bei den meisten Missionen, in denen der Gegner eine Basis hat, eine Stelle in der Nähe Ihres Stützpunktes, an der immer wieder nur eine einzige Einheit bereitsteht. Diese läßt sich dann stets aufs Neue bekehren.
3. Wenn Sie mit wenigen Einheiten gegen Katapulte des Gegners ankommen müssen, dann bewegen Sie Ihre Truppe schnell auf die Schleuder zu. Sollten Ihre Einheiten unterwegs nicht stehenbleiben – also ständig in Bewegung bleiben, wird sie das feindliche Katapult immer verfehlen. Wenn Ihre Einheiten dann nahe genug dran sind, können Sie es zerstören, ohne von ihm beschossen worden zu sein.

Sascha Becker

Die Cheat Codes tippen Sie einfach während des laufenden Spieles ein. Dazu öffnen Sie zuerst mit der Enter-Taste ein Gesprächs-Fenster und geben in diesem die im Folgenden aufgelisteten Worte ein:

pepperoni pizza ....Nahrungsmittel x 1000
coinage ....Geld x 1000
woodstock ....Holz x 1000
quarry ....Steine x 1000
diediedie....................Alle Feinde sterben
reveal map ....Karte wird aufgedeckt
no fog ....For of War abschalten
medusa ....Siedler werden zu Medusen
photon man ....Neue Einheit
steroids ....Alle Einheiten und Gebäude
home run ....Szenario gewinnen
resign....................Aufgeben
zeus ....Einheit ist unsterblich
gaia ....Man kann die Tiere steuern
hari kari ....Selbstmord

Christoph Hager

Need For Speed 2 – Special Edition

Folgende Codes können Sie im Hauptmenü eintippen:

tombstone ....Bonus-Fahrzeug
bomber ....Bonus-Fahrzeug
slip ....Slowmotion-Funktion
fzr2000....................Super-Bonus-Fahrzeug
pioneer ....„Pioneer"-Modus
hollywood ....Geheimstrecke
mad ....Statt Staub wirbelt Ihr Auto Kühe auf (3Dfx)
rain ....Regenbedingungen (nur auf den Strecken „Proving Grounds" & „Mystic Peaks", nicht im 3Dfx-Modus)
rushhour ....Erhöht die Verkehrsdichte
schoolzone ....Aktiviert den Schulbus
vip....................Aktiviert die Limousine

Halten Sie während des Rennens die H-Taste gedrückt, um den Turbo-Modus zu aktivieren. Wenn Sie die N-Taste gedrückt halten, während das Rennen geladen wird, fahren Sie nachts (funktioniert nicht im 3Dfx-Modus!).

Incubation

Verliert man eine Mission des öfteren und fängt dann diese Mission wieder von vorne an, dann erhält man bei Abschluß mehrere Auszeichnungen, die man unter seinen Männern verteilen kann.

Dominik Schmitt

The Need for Speed 2

Mit diesen Cheats können Sie auf den NFS2-Strecken mit anderen Fahrzeugen oder sogar **„Gegenständen"** herumdüsen. Vor jeder Zahl muß das Wort **„ Drive"** im Hauptmenü eingetippt werden. Leider sind alle Gegenstände ohne Cockpit-Sicht.

29 = Monolithic Bus
30 = Limousine
31 = Ente
32 = Bus
35 = Holzkiste
36 = Schubkarren
37 = Toilettenhaus
38 = Dinosaurier
39 = Planwagen
40 = Souvenirstand
41 = Fotostand
42 = Souvenierstand (Stadt)
43 = Baumstamm
44 = Kiste in grau
45 = Magnetbahn
46 = Polizeiauto der Zukunft
47 = Ufo
48 = Zukunfts-LKW
49 = Schneekiste

Dungeon Keeper

In manchen der Levels kann es vorkommen, daß nach dem Vernichten eines der Computergegners irgendwo in seinem Dungeon eine einsame Seele herumsteht. Wenn Sie diese Seele in ein Hühnchen verwandeln, kann man sie aufnehmen und als Einheit benutzen. Der Vorteil liegt auf der Hand: Die Seele ist unverwundbar und mehr als nützlich, wenn Sie sie zum Beispiel zum Ausspähen des feindlichen Dungeons einsetzen.

Alexander Lenk

Kleinanzeigen in PC Games

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: Seit einigen Ausgaben finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen, und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❐ in bar ❐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Private Kleinanzeigen in

PC Games Disc & Mag

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❐ **Cheatprogramm** ❐ **Spiel**
❐ **Level**

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

PC Games Disc & Mag 2/98 — DER PLANER 2 – VOLLVERSION

DER PLANER 2

März 1996: Turku, Finnland, 162.000 Einwohner – STOP – Währung: Finnmark, eine Sehenswürdigkeit – STOP – Industrie: Fischerei – STOP – Ihr Problem: Werttransport negativ – STOP – Spedition negativ – STOP – Autovermietung negativ – STOP – Kurierdienste minimal – STOP – Autovermietung & Bodyguardservice ohne Stars – STOP – Stadtrundfahrten ohne Touristen – STOP

Was nun?

Standortverlegung im April 1996: Mailand, Italien, 1,5 Millionen Einwohner – STOP – lukrativ für Werttransporte, Speditionen und Kurierdienste – STOP – Tourismus: gut besuchte Stadt mit einigen Sehenswürdigkeiten – STOP

Wenn Sie bislang keinen Plan hatten, können Sie das jetzt ändern. DER PLANER unter den Wirtschaftssimulationen ist wieder da!

PC Games 2/98 — DER PLANER 2 – VOLLVERSION

Garantie

Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme auftauchen, welcher Art auch immer, so bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon zusammen mit der entsprechenden CD-ROM an folgende Adresse:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

PC GAMES PLUS 2/98:

Der Planer 2

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

PC GAMES 2/98:

Demo-CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort



WUNSCHZETTEL

Um PC Games noch besser nach Ihren Wünschen gestalten zu können, möchten wir Sie bitten, folgenden Fragebogen auszufüllen. Wir wollen lediglich von Ihnen wissen, welche Spiele Sie in den nächsten Monaten kaufen möchten. Dabei sollte es sich vorwiegend um Titel handeln, die momentan noch nicht erhältlich sind. Vielen Dank für Ihre Mitarbeit.

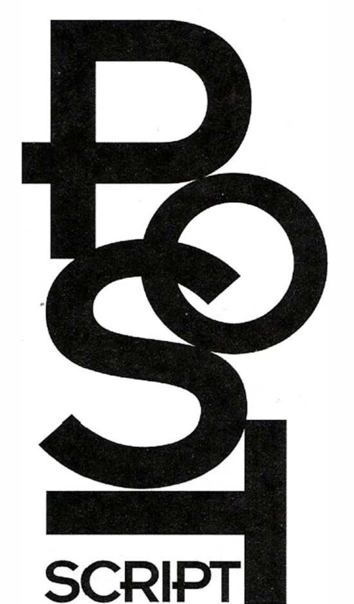
1. __________
2. __________
3. __________
4. __________
5. __________

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort





Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

Erster Akt, Vorhang: Der Hauptdarsteller wird zu seinem Chefredakteur gerufen, der ihm in barscher Wortwahl mitteilt, die Leserbriefe müßten morgen um 10 Uhr fertig sein – inklusive Vorwort. Hauptdarsteller begibt sich an seinen Arbeitsplatz – fieberhafte Tätigkeit. Zweiter Akt: Der Hauptdarsteller sucht ein Vorwort: Spontan und witzig sollte es sein. Lange Pause. Man hört ein unterdrücktes Fluchen (bayrisch), gelegentliches Klicken eines Feuerzeugs, heftiges Hantieren an der Kaffeemaschine, eine Stirn, die gegen die Tischplatte geschlagen wird. Ein Papierflieger zieht anmutig seine Kreise durch Nebelschwaden aus Zigarettenrauch. Da noch zwölf Stunden Zeit bleiben, beschließt der Hauptdarsteller, nach Hause zu gehen, sich ein passendes Vorwort einfallen zu lassen und es noch rechtzeitig abzugeben. Dritter Akt: Vier Uhr morgens, der Hauptdarsteller liegt wach wie eine Eule in seinem Bett, bis auf die Kaffeemaschine ergibt sich eine ähnliche Geräuschkulisse wie im zweiten Akt. Nachdem der 498. Einfall verworfen wurde, übermannt ihn der Schlaf. Vierter Akt: Wecker zeigt 11:30 Uhr. Hauptdarsteller begibt sich eilig ins Büro, Frühstück, anziehen und Zähneputzen werden während der Fahrt erledigt. Hauptdarsteller sucht nach passender Ausrede und wählt die Version mit den beiden Räubern und der gesprengten Brücke als die glaubwürdigste. Ende, Abgang, Vorhang, Tomaten, Eier, gelegentlich eine Kiwi

Rainer Rosshirt

GRUNDSATZ

Hallo Rainer!
Zunächst einmal vielen Dank für die Vollversion von „Enemy Nations" in Eurer neuen Ausgabe! Wird das künftig öfter vorkommen, daß die Käufer der PC Games Vollversionen „geschenkt" bekommen? Doch nun zum eigentlichen Grund meines Schreibens: Die Frage hört sich jetzt wahrscheinlich ziemlich dumm an, aber wie werden bei Euch die Spiele getestet? Setzt Ihr Euch morgens hin, haut ein neues Game ins RAM, spielt es bis zum Abend durch und macht dann eine Wertung? Kommt es auch vor, daß die Hersteller der Spiele mal eben nach Nürnberg kommen, um Euch Ihr neues Spiel vorzustellen? Wie reagieren die dann, wenn z. B. ein Bug auftritt oder Ihr über das Spiel „motzt"?

Florian Kalle

Wir besprechen zuerst, wer welches Spiel testen möchte. Wenn die Schlägerei vorbei ist, räumen wir auf. Es bleiben natürlich noch andere Spiele übrig, aber auch da finden wir meist eine friedliche Lösung. Zwar ist der jeweilige Tester der, der ein Game nötigenfalls bis zu Erbrechen spielt (dies kann man auch durchaus wörtlich verstehen), aber auch die anderen Redakteure befassen sich mit dem Game. Die Wertung wird danach gemeinsam ermittelt. Natürlich schicken die Spielefirmen auch gelegentlich ihre Abgesandten nach Nürnberg, um etwas Neues vorzuführen. Auf Kritik reagieren sie eigentlich meist positiv und entfernen die Bugs, was ja auch der Sinn einer solchen Übung sein sollte.

MARKTLAGE

Tach Rainer,
nachdem man nun im Dezember ja soviel Zeit hat, schreib ich mal 'nen Brief an meinen Lieblingsleserbriefonkel von meiner Lieblingsspielezeitschrift. Und zwar geht es um folgendes: Warum werden PC-Spiele immer stupider? Warum gibt es nicht mal was Neues? Immer die gleichen Themen, dabei liegt doch das Gute so nah. Warum kann man nicht mal ein PC-Spiel machen, in dem es um das Leben einer Musikgruppe geht, ein Adventure vielleicht, in dem man den Sänger durch ein Labyrinth im Keller des Plattenverlegers hetzt, um einen Vorspiel-Termin zu bekommen? O.k., es gab (gibt) da mal dieses Spiel von IBM, Virtual Guitar oder so ähnlich, aber das war doch auch schon wieder schwach! Warum bekommt der Konsument das 2000ste 3D-Ballerspiel vorgesetzt, über dessen Erscheinen man sich sowieso höchstens zwei Monate freuen kann, denn dann kommt wieder die BPjS. Warum sieht man im Regal des Kaufhauses das 1000ste Fußballspiel und das 1001ste Eishockeyspiel? So kann das doch nicht weitergehen. Früher ging es doch auch anders, da bekam man noch echte Qualitätsware, wenn ich da an Monkey Island 2 und Co. denke, das mich stundenlang vor den PC gebannt hat. Ich meine, wir brauchen wirklich nicht das 99ste Command & Conquer. Da kann man



Fantastic Shop GmbH
Abt. Computerspiele
Postfach 100 509
41405 Neuss

Telefon: 02131/779343 (MO - FR 10.00 - 18.00)
Fax: 02131/940975 - E-mail: shop@fanpro.com

Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele
Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

US = US - Version, DA = dt. Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, DU = dt. Untertitel, EV = Engl. Version, * = bei Drucklegung nicht erschienen

Importspiele

Abe's Odysee US 99.00
Achtung: Spitfire US 99.00
AD&D Core Rules US 89.00
Bg. Prelude to Waterloo US 99.00
Blade Runner US 99.00
Battleground Antietam US 109,00
Battleground Ardennes Deluxe 89.00
Battleground Bull Run US 109.00
Battleground Napoleon in Russia US 109.00
Battleground Shiloh US 99.00
Betrayal at Antara US 99.00
Dagger Fall US 69.00
Dark Seed II US 49.00
Dark Reign US 99.00
Dungeon Keeper US 99.00
East Front US 99.00
F18 US 59.00
Fall Out US 99.00
Final Liberation (Warhammer) US 89.00
Flying Aces: Flight Unlimited und Fighter Duel US 49.00
Forced Alliance US 99.00
Jagged Alliance II US 49.00
King's Quest Collection US: Part 1-7 plus Dagger of Amon Ra, Mixed up Mother Goose deluxe und Colonel's Bequest. US 99.00
Lands of Lore II US 99.00
Longbow II US 99.00
Magic T. Gathering: Battlemage US 49.00
Magict. Gathering Level US 59.00
Men of War US 99.00
Monkey Island III US 99.00
Myth US 89.00
NBA 98 US 99.00
NHL 98 US 99.00
Nuclear Strike US 99.00
Over the Reich US 99.00
Police Quest Col. I-V US 99.00
Raymans World US 69.00
Star Command US 49.00
Star Fleet Acadamy US 99.00
Tomb Raider II US 99.00
Uprising US 99.00
Vampyre Core Rules: Masquerade US 99.00
Wages of War US 69.00
Warwind II US 89.00
Wooden Ships&Iron Men US 99.00

Knüllersammlungen!!!

Masterpieces of Infocom
A Mind Forever Voyaging, Arthur, Ballyhoo, Beyond, Border Zone, Bureaucracy, Cutthroats, Deadline, Enchanter, Hollywood, Infidel, Leather Godessesof Phobos, Lurking Horror, Moonmist, Nord and Burt couldn't make Head or Tail of it, Planetfall, Plundered Hearts, Seastalker, Sherlock, Sorcerer, Spellbreaker, Starcross, Stationfall, Suspect, Suspended, Trinity, Wishbringer, The Witness, Zork I, Zork II, Zork III, Zero Zero. US, CD-ROM 69,00

Forgotten Realms Archieves
Sammlung mit allen 12 Forgotten Realms-Spielen von SSI: Eye of the Beholder I - III, Pool of Radiance, Pools of Darkness, Secret of the Silverblades, Curse of the Azure Bonds, Hillsfar, Dungeon Hack, Treasures of the Savage, Frontier, Gateway to the Savage Frontier, Menzoberranzan. US-Version, CD ab sofort nur noch 69,00

AD&D Masterpiece Collection
Menzoberranzan, Al Qadim, Ravenloft I & II, Dark Sun I & II US, CD-ROM 89.00

Conquer the Universe
Knüllersammlung mit UFO, X-Com, M. of Magic, Master of Orion. US-Version, CD-ROM 59.00

Five Star Col.
SSI Col. mit Star, und den beiden Weltkrieg II Generälen! US 79.00

SSI Compilation
Steel Panther, P. Gen. II, Burning Steel IV, Thunderscape, Entomorph) DV 39.00

Westwood Compilation
(Kyrandia I-III, Lands of L., Dune II) DV 49.00

Aber Hallo!
Deutsche Comp. deren Qualität und Quantität stimmt: 50 Spiele! Enthalten u.a.: Seelenturm, Dime City, Hind, Ishar Trilogie, Shadowlands und und und...! DV 49.00

Star Trek Gift Set
Technical Manual plus Omnipedia plus klingonisches Wörterbuch! US 79.00

Definitiv Wargames II US
Harpoon II & Battleset 2&3, V for Victory I, III, Genghis Khan II, Romance III, Operation Europe, High Command, Command HQ, Steel Panthers, Clash of Steel und mehr! US jetzt nur noch (wieder lieferbar) 89.00

Das Schwarze Auge
Schicksalsklinge Audio-CD 24.95
Sternenschweif Audio-CD 24.95
Schatten über Riva Audio-CD 25.00
DSA-III incl. Lösunghilfen DV 49.00
Schatten über Riva Lösung (Lösungsbuch m. Posterkarte u. CD als Online-Hilfe) 15.00
Schatten über Riva T-Shirt XL 15.00
DSA-Tools Deluxe: DIE Spielleiterhilfe für Das Schwarze Auge: Charaktergenerierung, Stufenanstieg, umfangreiche Bibliotheken aventurischer Ausrüstungsgegenstände, Monster und Persönlichkeiten, Kampfsimulator, Druckoption und vieles mehr. 59.95
DSA-Tools Update: Gegen Einsendung der alten DSA-Tools Originaldiskette (V1.0/1.02) erhalten Sie ein Update auf DSA-Tools Deluxe für DM 29.95 + Porto.

Perry Rhodan
Operation Eastside* DV 79.00

Oldies and Goldies
Age of Empires DV 99.00
Air Warrior II DV 49.00
Apocalypse-Ufo III DV 79.00
Baphomet II DV 79.00
Blood & Magic DV 39.00
Club Manager 97 DV 39.00
Close Combat II DV 99.00
Creature Shock DV 19.00
Deeper Dungeons DV 39.00
Die Entscheidung (SSI/SSG Teamwork zur Ardennenschlacht 1944/45) DA 49.00
Dark Earth DV 79.00
Dragon Lore II DV 59.00
Extreme Assault DV 49.00
Gold Games II DV 49.00
Heavy Gear DV 89.00
Hellfire DA 39.00
Imperialismus DV 79.00
Incubation DV 69.00
I.War DV 89.00
Jagged Alliance II US 49.00
Lands of Lore II DV 79.00
Longbow II DV 79.00
Magic Data DV 45.00
M1 Abrahams Tank DV 39.00
Monopoly: Star Wars DV 79.00
Pacific Admiral DV 79.00
Privateer II DV 49.00
Sabre Ace DA 79.00
Sim Tower DV 39.00
Star Control III DA 39.00
Star Trek II DV 19.00
Steel Panthers III DA 79.00
Tomb Raider II DA 79.00
Total Annihilation DV 79.00
Tie Fighter Compilation DV 39.00
Ultima VIII DV 39.00
Demonworld DV 79.00
Wing Commander V DV* 79.00

*Bei Drucklegung noch nicht erschienen: Bitte bestellen Sie vor!!!

...und vieles mehr! Gratiskatalog Computerspiele mitbestellen!!!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 10.00) oder Einzugsermächtigung (+ DM 8.00), Ausland gegen Vorkasse (+ DM 30.00)

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

11/97 — Earthworm Jim 2
12/97 — Doppelpass
01/98 — Normality

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PC GAMES PLUS 11/97 mit CD-ROM	zu DM 19,80	
❒ PC GAMES PLUS 12/97 mit CD-ROM	zu DM 19,80	
❒ PC GAMES PLUS 01/98 mit CD-ROM	zu DM 19,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für evtl. Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug
Konto.-Nr.
BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

doch wirklich viel mehr machen...
Naja, 'tschuldigung, wenn ich dir deine Zeit geklaut habe, aber es mußte einfach mal raus!
Clemens B.

Ein Spiel wie das von Dir beschriebene gab es sogar schon viel, viel früher. Es wird ca. zehn Jahre her sein, es lief auf dem C64 und hatte einen Soundtrack von dem legendären Chris Hülsbeck, der auch heute noch begeistern kann. Aber ich schweife ab! Wie Du jedoch hoffentlich gesehen hast, ist es gar nicht so einfach, eine wirklich neue Idee für ein Spiel zu finden. Zudem ist damit auch ein erhebliches finanzielles Risiko verbunden, wenn ein Team von acht bis zehn Leuten etliche Monate an einer neuen Idee bastelt und sich später herausstellt, daß der Markt es nicht mag. Für kleinere und mittlere Firmen kann dies durchaus das finanzielle „Aus" darstellen. Wesentlich einfacher und sicherer ist es dagegen, auf altbewährtes zu setzen. Wenn auch der fünfte Ableger von C&C gut verkauft wurde, wird man sicher mit dem sechsten auch noch etwas verdienen können. Natürlich sprüht dies nicht gerade vor Innovation, ist aber vom marktwirtschaftlichen Standpunkt aus gar nicht so verkehrt. Immerhin kaufen wir ja! Wenn wir es nicht täten, wären die Firmen gezwungen, sich etwas Neues einfallen zu lassen. Ein recht nettes Beispiel ist ein 3D-Shooter, dessen erster und zweiter Teil indiziert wurden. Auch der Nachfolger (ebenfalls indiziert) konnte keine spielerischen Neuerungen bringen, sondern beschränkte sich auf grafische Feinheiten – er wurde ein Renner! Teil zwei wird fieberhaft erwartet. Viermal die selbe Grundidee – viermal ein Kultspiel. Von den ganzen Imitationen, die sich dennoch wie geschnittenes Brot verkaufen, will ich erst gar nicht reden. Ich bin mir gar nicht so sicher, ob der Markt wirklich neue Ideen will. Warum kauft er sonst die alten?

GEWALT

Hi Rainer,
obwohl ich die PC Games schon eine ganze Weile beziehe, sah ich mich bislang noch nicht genötigt, Deine Rubrik zu bereichern (?), war wahrscheinlich besser so, aber entscheide selbst. Daß Spielen am Computer salonfähig zu werden scheint, finde ich ebenso gut wie Du. Sicherlich trägt das dazu bei, die Berührungsängste vieler Menschen mit den „Rechenmaschinen" zu lindern. Ein PC ist halt nicht nur ein digitaler Finanzmagnet.
Zu NEINTIEFEIF: Solange andere Softwareschmieden nichts riskieren werden, solange wird „Billyboy" Gates das Steuer in den Händen halten.
Zu BEISPIEL von T(ee) Maier: Du glaubst wahrscheinlich auch alles über Christen, was Dir so zu Ohren kommt. Als Christ glaube ich zum einen nicht alles, was der Papst sagt, der ist nämlich nur der „Boß" der Katholischen Kirche, und zum anderen benutze ich gerne den Rat von Leuten, die ich respektiere, meinen Verstand und die Bibel. Wenn Du Dir auch mal dieses Buch zur Hand nehmen würdest, könntest du genauso feststellen, wie wahr die Aussagen über uns Menschen sind. Und wenn Du Leute, „die andere auf der Straße verkloppen oder ihnen eine Waffe an den Kopf halten", vor den PC setzt, dann werden sie sich mit Sicherheit über Dich kaputtlachen und wieder zurück auf die Straße gehen und Leute berauben usw.
Einzelfälle von grausamen Morden sind sicherlich von gewalttätigen Filmen oder Spielen beeinflußt worden, aber das ist nicht der einzige Grund für eine solche Tat. Man darf nicht vergessen, daß das Umfeld eine noch viel größere Rolle spielt und auch nur ein weiterer Faktor einer solch schwierigen Gleichung ist. Wie groß der Einfluß der Medien wirklich ist, hängt natürlich auch von der Naivität und psychischen Verfassung des Rezipienten ab. Deshalb fällt es Dir, Rainer, so schwer, zu glauben, daß „die Darstellung von Gewalt in Film und/oder Spiel die Gewaltbereitschaft fördert", denn aufgrund Deiner gesunden psychischen Verfassung kannst Du problemlos Realität und Fiktion trennen. Gruß an alle Wing Commander-Fans, ich weiß: Es gibt Euch noch.
Ciao, Hawke

Es würde mich brennend interessieren, was andere Softwareschmieden Deiner Meinung nach riskieren sollten. Ein Spiel ohne Unterstützung von Windows 95 auf den Markt bringen? Das wäre finanzieller Selbstmord. Ein eigenes Betriebssystem auf den Markt bringen? Zu spät! Schreib doch noch einmal, was Du damit gemeint hast. Nun zum eigentlichen Inhalt Deines Briefes: Da ich mich nie über Christen im speziellen geäußert habe, frage ich mich, wie Du zu Deiner Kritik kommst. Auch Du solltest etwas genauer lesen, was Du eigentlich kritisierst! Aber im großen und ganzen gebe ich Dir recht. Selbstverständlich ist es auch von einer „gesunden" psychischen Verfassung abhängig, ob zwischen Realität und Spiel unterschieden werden kann. Aber von irgendwelchen Voraussetzungen muß man ja ausgehen. Darum nahm ich in diesem Fall an, daß alle Computer-User psychisch „gesund" sind. Ich bin nicht der Meinung, daß man aus verschwindend wenigen Ausnahmen Rückschlüsse ziehen sollte. Ich wollte damals nur ausdrücken, daß man es sich viel zu einfach macht, wenn man in diesem Fall den Computerspielen den Schwarzen Peter zuschiebt. Vereinfachung kann zwar verdeutlichen, aber nichts lösen! Und wenn ich in der „Südwestpresse" (15.11.97) den Jugendmedienberater Hans-Jörg Klumpp zitiert finde, der steigende Gewalt an Schulen und in der Familie sowie eine gestörte Sprachentwicklung nur auf das Fernsehen und die häufige Benutzung von Computerspielen zurückführt, schäumt mir schon etwas die Galle, obwohl er eigentlich recht hat! Auch ich kenne Kids, die den ganzen Tag über nix besseres zu tun haben, als einen Joystick zu betätigen. Aber hier das Problem auf die Games abzuwälzen, ist zu billig. Zuerst sollte man sich doch fragen, warum sie nichts besseres zu tun haben. Die meisten User haben auch ein Leben außerhalb des Screens.

KRITIK

Moin, moin, Rainer!
Ich habe letztens mein Zimmer aufgeräumt (ja, stell Dir mal vor, so etwas gibt es auch noch!), und rate mal, was ich da gefunden habe? Na los...denk nach! Ach, hat ja keinen Zweck, ich sage es Dir: Eine Amiga Games von 1992! Du kannst Dir sicher denken, was ich zuerst gelesen habe. Richtig! Die Leserbriefe. Nur etwas hat mich verwundert. Die Leserbriefe sind lustig und spritzig. Wenn ich dagegen die aktuelle PC Games ansehe, muß ich gähnen. Was ist los? Wirf diese lahmen Briefe doch einfach in den Papierkorb. Aber nun genug mit der zerstörenden Kritik und zu ein paar Fragen, die ich noch habe:
1. Was ist eigentlich aus „Helmi" geworden? Wie wäre es,

wenn Du den Comic wieder in den Leserbriefen bringst?
2. Könnte man in der PCG nicht „Rossi's Jailhouse" einführen?

Marco

Natürlich waren die Leserbriefe in der Amiga Games anders als in der PC Games – auch die Leser sind anders. Man kann ein Konzept nicht so ohne weiteres auf ein anderes Produkt anwenden. Was Du als „lahme Briefe" bezeichnest, interessiert andere. Ich versuche auf diesen Seiten immer, einen Querschnitt der eingegangenen Post zu liefern. Ich such' mir die Themen nicht aus – sie werden mir ausgesucht, und zwar von Euch allen. Ich mach' hier nur das, was Ihr wollt. Nun zu Deinen Vorschlägen: Ich denke nicht, daß „Helmi" oder das „Jailhouse" (zur Erklärung für die paar, die damals nicht die AG gelesen haben – dabei handelte es sich um abgedruckte Fotos von Lesern, die in der Qualität zwischen stinklangweilig, echt peinlich und brüllend komisch lagen) hierher passen würden. Bisher bist Du auch der erste, der so etwas vermißt. Aber da ich lernfähig bin, lausche ich, wie schon so oft, der Stimme des Volkes (Volkes! Deine Stimme kenn' ich schon, Volker. Klappe!).

BERUFSFRAGE

Hallo Rainer!
Wie jeder andere, der Dir schreibt, finde ich die PCG (wegen Überschleimung gestrichen. Anm. v. RR).
Ich habe Dir nämlich ein wichtiges Anliegen zu unterbreiten. Ich bin jetzt 14 Jahre alt und habe mich gefragt, welche berufliche Karriere ich einschlagen soll. Ich kam zu dem felsenfesten Entschluß, daß ich so etwas wie ein Sid Meier, Richard Garriot oder Chris Roberts werden möchte. Nun habe ich das Problem, daß ich nicht weiß, wie man das macht. Muß ich dafür Abitur haben, muß man studieren und wo kann ich mich zu so etwas ausbilden lassen? Ich danke Dir für Deine Antort:

Tom Richter

Ich hasse es! Ich ertrage diese runden Kinderaugen einfach nicht mehr, die sich erwartungsvoll an meine Lippen hängen und nach der Antwort mit bitteren, kleinen Tränen füllen. Dazu noch kleine Zeigefinger, die auf mich deuten und zarte Kinderstimmchen, die „Buhmann" rufen.
Lieber Tom. Laß es mich einmal so erklären: In Deinen Alter wollte ich immer so etwas wie Mick Jagger werden. Du weißt schon...ein wenig singen, Groupies, viel Freizeit, Mörderkohle. Leider mußte ich schon recht bald feststellen, daß ich nicht singen kann und daß auch keine Ausbildung zum Rockstar angeboten wird. Mir blieben nur die Alternativen, in der Gosse zu versumpfen oder etwas anderes zu lernen. Da die Gosse recht schlecht bezahlt wird, entschied ich mich für eine andere Ausbildung. Nun zu Dir: Du solltest Deine Ziele etwas kleiner wählen! Wie ich schon mehrmals geschrieben habe, bietet die Industrie keine diesbezüglichen Ausbildungsplätze an, sondern sucht sich aus vorhandenen Talenten die passenden aus. Eine vernünftige Ausbildung kann nie schaden, und wenn Du unbedingt etwas mit Spielen zu tun haben willst, solltest Du dies zuerst als Hobby betreiben. Zum Beispiel zusammen mit Freunden ein Spiel entwickeln. Unsere Lesereinsendung bieten auch ein recht gutes Forum, um es unter die Leute zu bringen. Ob Du Talent dazu hast, wird sich so ganz schnell zeigen. Solltest Du kein Talent haben – Finger weg! Falls Dein Game gut ankommt, kann sich alles weitere ergeben. Stell doch bitte erst einmal fest, ob Du wirklich das „Zeug" dazu hast. Und dabei kann Dir niemand helfen.



LINKE SACHE

Moin Rossi!
Heute muß ich mal ein ernstes Thema ansprechen: Linkshänder in der Welt des PCs! Leider muß ich immer wieder erbittert feststellen, daß Linkshänder in Sachen Computer benachteiligt werden. Ich will das Thema hier auf einen Punkt beschränken: Joysticks. Gute Joysticks sind heute nur noch auf Rechtshänder abgestimmt. Mit dem Wingman hat alles angefangen. Damals hatte ich noch die Hoffnung, daß eine spezielle Linkshänderversion in Serie gehen würde. Heute weiß ich, daß ich immer das Nachsehen haben werde! Neueste Beispiele sind der Saitek X36 Flight Control und der supergeile Force Feedback von Microsoft. Als Linkshänder werde ich nie die Möglichkeit haben, den Force Feedback voll zu genießen, weil ich nun mal mit der rechten Hand nicht so geübt bin. Ich wäre froh, wenn sich die Produzenten mein Problem einmal zu Herzen nehmen würden.
Adios Amigo; DC

Spontan würde ich nun antworten: Würde es sich lohnen, einen Stick auch für Linkshänder herzustellen, würden die Hersteller das auch tun. Da diese Annahme ebensoviel „würde" wie Unkenntnis der tatsächlichen Gegebenheiten beinhaltet, gucke ich etwas ratlos und hoffe auf rege Zuschriften von Euch. Wenn diesbezügliche Beschwerden in nennenswerter Stückzahl bei mir eintreffen, kann ich dafür sorgen, daß sie auf den richtigen Schreibtischen landen. Mehr kann ich leider nicht tun. Nun liegt es an Euch.



So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax:
0911/2872-250

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon auf der Seite 212.
e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Geschäftsführer: Adolf Silbermann
Chefredakteur: Christian Geltenpoth
Stellvertreter des Chefredakteurs: Christian Müller, Christoph Holowaty
Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt) Oliver Menne, Thomas Borovskis
Bildredaktion: Richard Schöller
Textkorrektur: Margit Koch
Redaktion Deutschland: Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Florian Stangl

Freie Mitarbeiter: Andreas Lober, Daniel Ch. Kreiss, Florian Weidhase, Derek dela Fuente
Redaktionsassistenz: Michael Erlwein, Jürgen Melzer
Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Martina Hese, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung: Simon Schmid
Titel: © Eidos Interactive, Core Design
Werbeleiterin: Stefanie Geltenpoth
Produktionsleiter: Michael Schraut
Vertrieb: Gong Verlag GmbH
Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg
Abonnement: PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 114,- (Ausland: DM 138,-) und mit Vollversion DM 204,-

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
ÖS 900,- (PC Games CD)
ÖS 1435,- (PC Games Plus)
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/882259

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:
Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne
Disposition:
Tanja Kaiser

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer, Oliver Diemers, Thomas Diel
Disposition:
Gisela Borsch

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1.10.1997

Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM oder Diskette enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage III. Quartal 1997 248.102 Exemplare

Hotlines

● **Acclaim**	02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag
● **Activision**	0 18 05-22 51 55	Mo-So 16^{00}-18^{00}
● **Art Department**	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **Ascaron**	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
● **Attic**	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
● **Blue Byte**	02 08-4 50 88 88	Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}
● **BMG Interactive**	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
● **Bomico**	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **Cryo**	0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **Capstone**	0 40-39 11 13	Mo-Do 15^{00}-18^{00}
● **Disney Interactive**	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
● **EF Multimedia**	0 52 41-97 19 19	Mo-Fr 11^{00}-20^{00}
● **Egmont Interactive**	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18^{00}-20^{00}
● **Eidos Interactive**	0 18 05-22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
● **Electronic Arts**	0 24 08-94 05 55	Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 14^{00}-17^{00}
● **Funsoft**	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
● **Greenwood**	02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **GT Interactive**	0 18 05-25 43 91	Mo-So 15^{00}-20^{00}
● **Hasbro Interactive**	01 80-520 21 50	Mo-So 15^{00}-20^{00}
● **Ikarion Software**	02 41-470 15 20	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **Infogrames**	02 21-4 54 31 06	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **Konami**	02 21-61 23 52	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}
● **Magic Bytes**	0 52 41-97 19 99	Mo-Fr 17^{00}-19^{00}
● **Max Design**	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **MicroProse**	0 18 05-25 25 65	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
● **Mindscape**	02 08-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
● **Navigo**	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
● **NEO**	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **Nintendo**	01 30-58 06	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
● **Philips Media**	0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
● **Psygnosis**	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
● **Ravensburger**	07 51-86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
● **Sega**	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
● **Sierra Coktel Vision**	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
● **Software 2000**	01 90-57 20 00 (1)	Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
● **Starbyte Software**	02 34-68 04 94	Mo 16^{00}-18^{00}
● **Ubi Soft**	02 11-3 38 00 33	Mo-Fr 9^{00}-18^{00}
● **Viacom New Media**	01 30-82 01 15	Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
● **Virgin**	0 40-89 70 33 33	
● **Warner Interactive**	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}

(1) Anfallende Gebühren: DM 1,20 pro Minute

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.



RANKING

PC Games empfiehlt

Best of PC Games: Das Weltraum-Epos Wing Commander: Prophecy, gleichzeitig unser Spiel des Monats, löst dank traumhaft schöner 3Dfx-Grafik und spannenden Missionen seinen Vorgänger ab. Daneben konnte sich Sierra mit Red Baron 2 neben Empires Flying Corps in der Rubrik „Simulation" plazieren.

Adventures/Rollenspiele

Klassisches Adventure

Baphomets Fluch 2	Revolution	10/97
Blade Runner	Westwood Studios	1/98
Monkey Island 3	LucasArts	1/98
Toonstruck	Virgin Interactive	12/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Lands of Lore 2	Westwood Studios	11/97

Simulationen

Rennsport

Grand Prix 2	MicroProse	4/96
F1 Racing Simulation	Ubi Soft	1/98

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96

Kampfflugzeug

Flying Corps	Empire	3/97
F22 ADF	Digital Image Design	1/98
Joint Strike Fighter	Eidos Interactive	10/97
Red Baron 2	Sierra	2/98

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Comanche 3	NovaLogic	5/97

Panzer

Armored Fist 2	NovaLogic	12/97

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Civilization 2	MicroProse	5/96
Incubation	Blue Byte	11/97
M.A.X	Interplay	1/97

Echtzeit

Age of Empires	Microsoft	11/97
C&C (SVGA/Win95)	Westwood Studios	5/97
C&C 2 Alarmstufe Rot	Westwood Studios	12/96
Dungeon Keeper	Bullfrog	7/97
WarCraft 2	Blizzard	2/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Anstoß 2	Ascaron	9/97
Bundesliga Manager 97 V 1.30	Software 2000	3/97

Sportspiele

Fußball

FIFA 98: WM-Qualifikation	Electronic Arts	1/98
UEFA Champions League ´97	Krisalis	6/97
World Wide Soccer	Sega	9/97

Basketball

NBA Live 98	Electronic Arts	1/98

Golf

Links LS – 1998 Edition	Access	10/97

Football

John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96

Baseball

Hardball 5	Accolade	

Eishockey

NHL Hockey 98	Electronic Arts	11/97

Action

Rennspiel

Bleifuß 2	Virgin	11/96
Formel 1	Psygnosis	5/97
Moto Racer	Electronic Arts	6/97
Sega Rally	Sega	2/97

Beat 'em Up

Virtua Fighter PC 2	Sega	11/97

Jump&Run

Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pandemonium!	Crystal Dynamics	6/97

Flipper

Pro Pinball: Timeshock!	Empire	7/97
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure/-Rollenspiel

Little Big Adventure 2	Electronic Arts	9/97
Diablo	Blizzard	2/97

3D-Action

Jedi Knight	LucasArts	12/97
MDK	Shiny	4/97
Tomb Raider	Eidos Interactive	1/97
Tomb Raider 2	Eidos Interactive	12/97

SciFi Action

Extreme Assault	Blue Byte	6/97
I-War	Ocean	1/98
Privateer 2	Origin	12/96
Starfleet Academy	Interplay	10/97
Wing Commander: Prophecy	Origin	2/98

Shoot 'em Up

Panzer Dragoon	Sega	2/97

COMING SOON



Im Januar erhältlich:

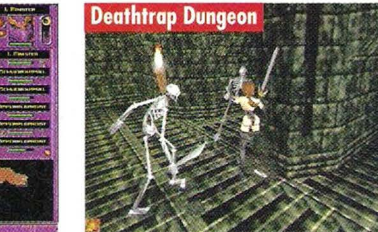
F-22 Raptor	NovaLogic	Flugsimulation
Frogger	Hasbro Interactive	Arcade Action
I-War	Ocean	SciFi-Action
Lords of Magic	Sierra	Strategie
Red Baron 2	Sierra	Flugsimulation
Test Drive 4	Accolade	Rennspiel
Turok	Acclaim	3D-Action
WarWind 2	SSI	Strategie (Echtzeit)
Wing Commander 5	Origin	SciFi-Action
X-Wing vs. TIE-Fighter: Balance of Power	LucasArts	SciFi-Action

3D-Action & Arcade-Action

Daikatana	ION Storm	3D-Action	1. Quartal 98
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	3D-Action	Januar 98
Descent 3	Interplay	3D-Action	1. Quartal 98
Fighting Force	Eidos Interactive	Arcade-Action	Februar 98
Forsaken	Probe	3D-Action	April 98
Half-Life	Sierra	3D Action	April 98
Last Bronx	Sega	Beat 'em Up	Februar 98
Outcast	Infogrames	3D-Action	3. Quartal 98
Pandemonium 2	Crystal Dynamics	Jump&Run	1. Quartal 98
Unreal	Epic Megagames	3D-Action	August 98

Lords of Magic


WarWind 2


Deathtrap Dungeon


Forsaken

Game It! präsentiert GAME HITS

Weil wir von unseren Lesern immer wieder gefragt werden, was denn im Erscheinungsmonat der jeweiligen PC Games nun tatsächlich im Laden steht, haben wir unsere beliebte Coming Soon-Seite entsprechend ergänzt. Während es sich bei den angegebenen Release-Terminen um Absichtserklärungen der Hersteller handelt, können Sie davon ausgehen, daß die links oben aufgeführten Titel Ende Dezember bzw. im Laufe des Januars erhältlich sind.

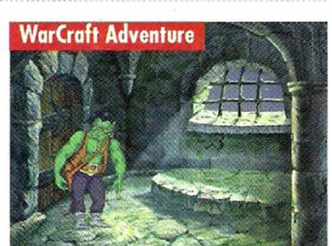
Adventure & Rollenspiel

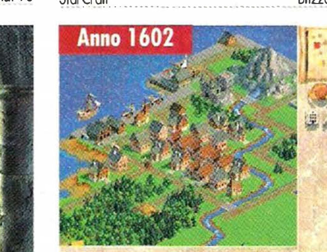
Fallout	Interplay	Rollenspiel	Februar 98
Kings Quest 8	Sierra	Adventure	1. Quartal 98
LMK	Attic	Rollenspiel	1. Quartal 98
Meridian 59: Revelation	3DO Studios	Online-Rollenspiel	2. Quartal 98
Might & Magic 6	3DO Studios	Rollenspiel	März 98
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	2. Quartal 98
The Elder Scrolls: Redguard	Bethesda Softworks	Rollenspiel	1. Quartal 98
The X-Files	Fox Interactive	Adventure	1. Quartal 98
Ultima 9	Origin	Rollenspiel	2. Quartal 98
WarCraft Adventure: Lords of the Clan	Blizzard	Adventure	1. Quartal 98

WiSim & Strategie & Denkspiele

Anno 1602	Sunflowers/MAX Design	Aufbau-Strategiespiel	1. Quartal 98
Civilization 3	MicroProse	Strategie (rundenbasiert)	2. Quartal 98
Dominion Storm	ION Storm	Strategie (Echtzeit)	2. Quartal 98
Incubation Mission-CD	Blue Byte	Strategie (rundenbasiert)	1. Quartal 98
Mayday	Media Publishing	Strategie (Echtzeit)	Februar 98
Populous 3: The Third Coming	Bullfrog	Strategie (Echtzeit)	1. Quartal 98
Rebellion	LucasArts	Strategie (rundenbasiert)	2. Quartal 98
Siedler 3	Blue Byte	Aufbau-Strategiespiel	Dezember 98
SimCity 3000	Maxis	Aufbau-Strategiespiel	2. Quartal 98
StarCraft	Blizzard	Strategie (Echtzeit)	März 98

Fallout


WarCraft Adventure


Anno 1602


StarCraft

Simulationen & Flugsimulationen

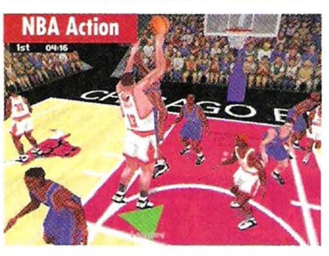
F-22 Total War	Ocean	Flugsimulation	1. Quartal 98
Falcon 4.0	MicroProse	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98
JetfighterFull Burn	Mindscape	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98
M1 Tank Platoon 2	MicroProse	Panzer-Simulation	1. Quartal 98
MiG Alley	Empire	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98
Sierra Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	1. Quartal 98
Spearhead	Zombie	Panzer-Simulation	1. Quartal 98
Strike Force	Sierra	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98
Team Apache	Eidos Interactive	Kampfhubschrauber-Sim.	1. Quartal 98
X-Fighters	Sierra	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98

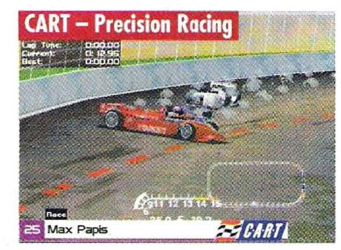
Sport- & Rennspiele

CART – Precision Racing	Microsoft	Rennspiel	Januar 98
Game, Net & Match (Great Courts 3)	Blue Byte	Tennis-Simulation	1.Quartal 98
NBA Action	Sega	Basketball-Simulation	Januar 98
Powerboat Racing	Interplay	Rennspiel	Januar 98
Sega Touring Car Championship	Sega	Rennspiel	Januar 98
Sensible Soccer 2000	Sensible Software	Fußball-Simulation	Januar 98
Snow Racers '98	Ocean	Sport-Action	1. Quartal 98
The Golf Pro	Empire	Golf-Simulation	1. Quartal 98
UEFA	Ocean	Fußball-Simulation	1. Quartal 98
Winter Sports	Sega	Sportspiel	Januar 98


Falcon 4.0

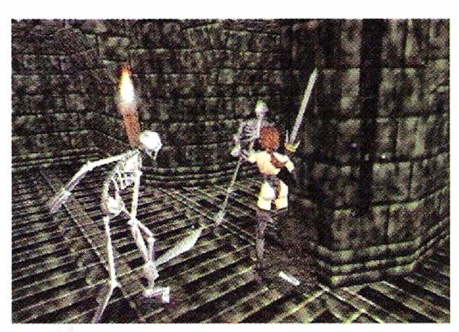

Sierra Pro Pilot


NBA Action


CART – Precision Racing

COMING UP!

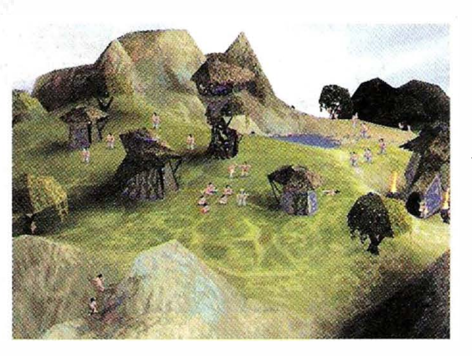
DEATHTRAP DUNGEON



Ian Livingstone schiebt Überstunden: Weil der Bestseller-Autor mit seinem Mega-Action-Adventure noch nicht gänzlich zufrieden war, mußten seine Fans auf 1998 vertröstet werden. Grafik, Leveldesign und Plot (basierend auf den Rollenspielbüchern des Meisters) sind im Kasten, jetzt filtert das Eidos-Team noch letzte Bugs heraus und schraubt die Performance nach oben. Im Februar werden wir Ihnen sagen können, wie *Deathtrap Dungeon* geworden ist und wie es im Vergleich zu *Tomb Raider 2* abschneidet.

POPULOUS 3: THE THIRD COMING

„Bald!" – so lautet Bullfrogs Standard-Antwort auf die Frage: „Wann kommt denn nun endlich *Populous 3*?". Nachdem endlich auch die Benutzeroberfläche steht (siehe PC Games 1/98) und der Mutterkonzern Electronic Arts mächtig Dampf macht, scheint man den Termin „1. Quartal 1998" halten zu können. Neben *StarCraft* und *Die Siedler 3* gehört der dritte Teil der höchst erfolgreichen Göttersimulation sicher zu den vielversprechendsten Strategie-Hämmern dieses Jahres – und bei uns erfahren Sie, ob Bullfrog nach dem Spiel des Jahres 1997 (*Dungeon Keeper*) auch Chancen auf den 98er-Titel hat.



TIPS & TRICKS

Auch im nächsten Monat gibt's wieder 48 Seiten Tips & Tricks satt. Wir zeigen Ihnen Bild für Bild, wie Sie die *Tomb Raider 2*-Kapitel 12 bis 18 knacken, nehmen Sie mit auf die Rennstrecken von *F1 Racing Simulation*, lassen Sie sensationelle Tore in den *FIFA 98*-Stadien schießen und laden Sie zu einer ausgiebigen Expedition ins *Wing Commander 5*-Universum ein. Dazu gibt's wie immer jede Menge Bildmaterial, Übersichtskarten und natürlich viele Kurztips.



AUSSERDEM:

Mayday: Dreidimensionales Terrain, 1.024x768-Grafik, tonnenweise Einheiten: das Echtzeitstrategiespiel made in Germany im Härtetest!

NBA Action: Videospiel-Gigant Sega fordert die Superstars von EA Sports heraus: Ist *NBA Live 98* überhaupt noch zu toppen?

M.A.X. 2: Der Vorgänger ging in der damaligen Echtzeit-Euphorie unter – jetzt wagt Interplay mit mehr Action und überarbeiteter Grafik einen zweiten Anlauf.

Die Siedler 3: Blue Byte verrät erste Details zum dritten Teil – wir enthüllen schon jetzt, was die Mülheimer für Weihnachten 1998 geplant haben, und zeigen neue Screenshots.

Anstoß 2 - Verlängerung: Nachspielzeit für Deutschlands Fußballmanager Nummer 1: Lohnt sich der Kauf der Zusatz-CD? Was bringen die neuen Features wirklich?

Falcon 4.0: Die Version 3.0 gilt als eine der besten Flugsimulationen aller Zeiten – in der PC Games gibt's die spielbare Demo plus den Test zum lang erwarteten Nachfolger.

WarBreeds: Echtzeitstrategie mit „organischen" Einheiten, die sich beliebig zusammenklonen lassen: Das Review nennt Stärken und Schwächen der Red Orb-Neuheit.

Shanghai: Dynasty: Herzlich willkommen in der „Steinzeit": Das Denkspiel für lange Winterabende bietet neue Varianten des süchtigmachenden Knobelklassikers.

Sierra Pro Pilot: Kunstflug oder Absturz? Was kann Sierras Simulation, was *Flight Unlimited* oder der *MS Flugsimulator 98* nicht können?

StarCraft: Wir berichten von den Ergebnissen des Battle.Net-Beta-Test: Wie spielt sich Blizzards Echtzeitstrategiespiel übers Internet?

Flight Unlimited 2: Erst lesen, dann durchstarten: Welche Kapriolen sind mit dem Nachfolger der schönsten zivilen Flugsimulation möglich?

Die PC Games Ausgabe 3/98 erscheint am 4. Februar 1998